

VB-MAPP
(VERBAL BEHAVIOR MILESTONES
ASSESSMENT AND PLACEMENT PROGRAM)

VB-MAPP
(PROGRAMA DE AVALIAÇÃO E ADEQUAÇÃO
DE MARCADORES DE COMPORTAMENTO
VERBAL)

Mark L. Sundberg, Ph.D.

TRADUÇÃO DO PROTOCOLO

VB-MAPP - Formulário Principal de Pontuação de Marcadores

Nome da criança				
Data de nascimento				
Idade no teste	1	2	3	4

Chave	Ponto	Data	Cor	Avaliador
1º Teste				
2º Teste				
3º Teste				
4º Teste				

NÍVEL 3

	Mando	Tato	Ouvinte	PV/MTS	Brincar	Social	Leitura	Escrita	ROFCC	Intraverbal	Grupo	Linguística	Matemática
15													
14													
13													
12													
11													

NÍVEL 2

	Mando	Tato	Ouvinte	PV/MTS	Brincar	Social	Imitação	Ecóico	ROFCC	Intraverbal	Grupo	Linguística
10												
9												
8												
7												
6												

NÍVEL 1

	Mando	Tato	Ouvinte	PV/MTS	Brincar	Social	Imitação	Ecóico	Vocal
5									
4									
3									
2									
1									

VB-MAPP - Formulário de Pontuação de Barreiras

Nome da criança				
Data de nascimento				
Idade no teste	1	2	3	4

Chave	Ponto	Data	Cor	Avaliador
1° Teste				
2° Teste				
3° Teste				
4° Teste				

	Comportamentos Problema	Controle Instrucional	Mando Comprometido	Tato Comprometido	Imitação Comprometida	Ecóico Comprometido
4						
3						
2						
1						
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
	PV/MTS Comprometidos	Repertório de Ouvinte Comprometido	Intraverbal Comprometido	Habilidades Sociais Comprometidas	Dependente de Dicas	Scrolling ("Chutar" respostas já aprendidas)
4						
3						
2						
1						
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
	Falha em olhar para os estímulos (Scannig)	Discriminação Condicional Comprometida	Fracasso em Generalizar	Motivadores fracos	Exigência de resposta enfraquece a operação estabelecadora	Dependente do reforçador
4						
3						
2						
1						
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
	Auto-estimulação	Articulação Comprometida	Comportamento Obsessivo-Compulsivo	Comportamento Hiperativo	Falha em fazer contato visual	Defensividade Sensorial
4						
3						
2						
1						
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

VB-MAPP Barriers Scoring Form

AVALIAÇÃO DE MARCADORES

NÍVEL 1 (0 - 18 meses)

OBS: O Nível 1 inclui três tipos de topografias de respostas: fala, linguagem de sinais e PECS (Frost e Bondy, 2002).

MANDO

Pontuação total: _____

A criança utiliza palavras, sinais ou figuras para solicitar itens ou atividades desejadas?

1. Emite 2 palavras, sinais ou PECS, mas pode precisar de dica ecóica, imitativa ou outras dicas, mas não dicas físicas. Testar ou Observar

1 ponto = 2 mandos frente ao item desejado com dica Ecóica (crianças verbais); dica Imitativa ou dica de falar o nome do item (linguagem de sinais); dica gestual ou verbal (comunicação por troca de figuras). Se for necessário dar dica física nenhum ponto deve ser dado.

½ ponto = 1 mando frente ao item desejado com dica Ecóica (crianças verbais); dica Imitativa ou dica de falar o nome do item (linguagem de sinais); dica gestual ou verbal (comunicação por troca de figuras). Se for necessário dar dica física nenhum ponto deve ser dado.

2. Emite 4 mandos diferentes sem dicas (exceto a pergunta: “*O que você quer?*”, que pode ser utilizada). Os itens desejáveis podem estar presentes (ex: bola, musica, bolacha). Testar.

1 ponto = 4 mandos para 4 reforçadores diferentes sem nenhuma dica

½ ponto = 3 mandos para 3 reforçadores diferentes sem nenhuma dica

3. Generaliza 6 mandos (referentes a reforçadores da criança) entre duas pessoas, dois ambientes e dois exemplos diferentes de um mesmo reforçador (ex: pedir bolhas de sabão para a mãe e para o pai, dentro e fora de casa e, também, bolas de sabão de frascos diferentes - azul e o vermelho). Testar ou Observar.

1 ponto = 6 mandos entre duas pessoas, dois ambientes e dois exemplos diferentes de um mesmo reforçador.

½ ponto = de 3 a 5 mandos entre duas pessoas, dois ambientes e dois exemplos diferentes de um mesmo reforçador.

4. Espontaneamente (sem dica verbal) emite 5 mandos. Os itens desejados podem estar presentes. O controle deve ser da operação estabelecadora e não da dica do adulto. Observação por tempo – 60 minutos.

1 ponto = se emite pelo menos 2 mandos diferentes 5 vezes em 60 minutos espontaneamente (sem a pergunta “*O que você quer?*”, ou dica semelhante).

½ ponto = se emite só 1 mando 5 vezes em 60 minutos espontaneamente (sem a pergunta “*O que você quer?*”, ou dica semelhante).

5. Emite outros 10 mandos diferentes sem dica (exceto a pergunta: *O que você quer?*, que pode ser utilizada). Os itens desejados podem estar presentes. Testar ou Observar.

1 ponto = se emitir 10 mandos diferentes sem nenhuma dica.

½ ponto = se emitir de 8 a 9 mandos diferentes sem nenhuma dica.

OBS: Mandos para remover estímulos aversivos também serão computados

Comentários/Anotações:

TATO

Pontuação total: _____

A criança tateia pessoas, objetos, partes do corpo ou figuras?

1. Tateia 2 itens do ambiente da criança, podendo ser reforçadores ou não (ex: pessoas, bichos, personagens ou objetos). Testar.

1 ponto = se nomear 2 itens sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”

½ ponto = se nomear 1 item sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”. Não creditar caso a criança fale o mesmo nome para outras coisas.

2. Tateia outros 4 itens do ambiente da criança, podendo ser reforçadores ou não. (ex: pessoas, bichos, personagens ou objetos). Testar

1 ponto = se nomear outros 4 itens sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

½ ponto = se nomear outros 3 itens sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

3. Tateia 6 itens não reforçadores (ex: sapato, chapéu, cama). Testar

1 ponto = se nomear 6 itens não reforçadores sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

½ ponto = se nomear 5 itens não reforçadores sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

OBS: Não creditar se a função for de mando.

4. Espontaneamente tateia 2 itens diferentes (sem dica verbal). Observação por tempo – 60 minutos.

1 ponto = se nomear 2 itens diferentes sem perguntar “*O que é isto?*” em 60 minutos de observação.

½ ponto = se nomear 1 item sem perguntar “*O que é isto?*” em 60 minutos de observação.

5. Tateia outros 10 itens quaisquer (objetos comuns, pessoas, partes do corpo ou figuras). Testar.

1 ponto = se nomear outros 10 itens sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

½ ponto = se nomear 8 ou 9 itens sem nenhuma dica quando perguntado “*O que é isto?*”.

Comentários/Anotações:

RESPOSTA DE OUVINTE

Pontuação total: _____

A criança atende e responde a palavras faladas por outras pessoas?

1. Atende para a voz de um falante (adulto falando com a criança enquanto brinca; adulto cantando; etc.) fazendo contato visual 5 vezes. Observação por tempo – 30 minutos.

1 ponto = se fizer contato visual com o adulto que está falando 5 vezes em 30 minutos.

½ ponto = se fizer contato visual com o adulto que está falando de 2 a 4 vezes em 30 minutos.

2. Responde ao ouvir o seu nome 5 vezes (ex: olha para o falante). Testar.

1 ponto = se fizer contato visual com o adulto que chama seu nome em 5 tentativas separadas, sem limite de tempo especificado.

½ ponto = Não há esta pontuação para esta habilidade.

3. Olha, toca ou aponta corretamente 5 reforçadores diferentes (uma pessoa da família, um animal de estimação, um personagem, ou qualquer outro tipo de reforçador) apresentados de 2 em 2 e frente à demanda do adulto (ex: *Onde está a mamãe?*; *Onde está o Elmo?*). Testar ou observar.

1 ponto = se identificar corretamente 5 diferentes reforçadores quando nomeados individualmente por um adulto.

½ ponto = se identificar corretamente de 2 a 4 diferentes reforçadores quando nomeados individualmente por um adulto.

4. Executa 4 ações motoras diferentes quando solicitado sem dica visual. (ex: *Você pode pular?*; *Bata palmas.*). Testar.

1 ponto = se emitir a ação motora correta 2 vezes para 4 instruções diferentes. Garantir que seja dada apenas a instrução vocal do adulto e não modelos visuais

½ ponto = se emitir a ação motora correta 2 vezes para 2 instruções diferentes.

5. Seleciona o item correto de um conjunto de 4 itens do ambiente comum da criança, para 20 diferentes objetos ou figuras. (ex: “*Mostre-me o gato*”; “*Aponte o sapato*”).
Testar.

1 ponto = se a criança identificar corretamente 20 itens diferentes em conjuntos de 4 itens na primeira tentativa durante o teste. Garantir que a resposta foi claramente dirigida ao estímulo solicitado.

½ ponto = se a criança identificar corretamente de 15 a 19 itens diferentes em conjuntos de 4 itens na primeira tentativa durante o teste.

Comentários/Anotações:

HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO (*MATCHING-TO-SAMPLE*) **Pontuação total: ____**

A criança atende e responde a estímulos visuais e emparelha objetos ou figuras?

1. Acompanha visualmente estímulos comuns do ambiente da criança em movimento por 2 segundos em 5 tentativas. Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança acompanhar visualmente o estímulo em movimento por 2 segundos em 5 tentativas durante 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança acompanhar visualmente o estímulo em movimento por 2 segundos em 2 tentativas durante 30 minutos de observação.

2. Pega pequenos objetos (brinquedos adequados para a idade da criança ou objetos comuns do ambiente natural) com polegar, indicador e dedo médio (pinça) 5 vezes.
Observar.

1 ponto = se a criança for bem sucedida com atividades de coordenação visuo-motora, tais como alcançar e pegar pequenos brinquedos e outros objetos 5 vezes durante a observação.

½ ponto = se a criança normalmente precisa de duas ou mais tentativas para conseguir pegar pequenos objetos que estão na sua frente.

3. Permanece olhando para um brinquedo ou livro (que não seja objeto de auto-estimulação) por 30 segundos. Observar.

1 ponto = se a criança demonstrar atenção continuada para um específico, e possivelmente reforçador, estímulo visual por 30 segundos. Não apontar para o objeto e nem usar objetos que gerem auto-estimulação.

½ ponto = se a criança demonstrar atenção continuada para um específico, e possivelmente reforçador, estímulo visual por 15 segundos.

4. Coloca 3 itens em um recipiente, empilha 3 blocos ou coloca 3 anéis em um suporte (dois desses ou atividades similares). Testar ou observar.

1 ponto = se a criança colocar corretamente e de forma independente 3 itens em um recipiente, empilhar 3 blocos, colocar 3 anéis em um suporte, etc., em 2 quaisquer atividades durante a observação ou o teste.

½ ponto = se a criança colocar corretamente e de forma independente 2 itens em um recipiente, empilhar 2 blocos, colocar 2 anéis em um suporte, etc., em uma única atividade qualquer durante a observação ou o teste.

5. Emparelha quaisquer 10 itens idênticos (ex: colocar quebra-cabeças, brinquedos, objetos ou figuras idênticos juntos). Testar ou observar.

1 ponto = se a criança emparelhar os 10 itens com sucesso.

½ ponto = se a criança emparelhar de 5 a 9 itens.

Comentários/Anotações:

BRINCAR INDEPENDENTE

Pontuação total: _____

A criança se engaja em comportamento de brincar independente que é automaticamente reforçador?

1. Manipula e explora objetos (Ex: olha para um brinquedo, vira o brinquedo, aperta botões, etc.) por 1 minuto de forma independente (sem dicas e sem reforçamento). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança manipular e explorar objetos de forma independente por 1 minuto durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança manipular e explorar objetos de forma independente por 30 segundos durante os 30 minutos de observação.

2. Mostra variação no brincar, interagindo de forma independente (sem dicas e sem reforçamento) com 5 itens diferentes (Ex: brinca com anéis, depois bola, depois blocos, etc.). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança brincar de forma independente com 5 itens diferentes durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança brincar de forma independente com 3 ou 4 itens diferentes durante os 30 minutos de observação.

3. Demonstra generalização ao se engajar em movimentos exploratórios e brincadeiras com os brinquedos em um ambiente novo por 2 minutos de forma independente (sem dicas e sem reforçamento). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança se engajar de forma independente em movimentos exploratórios e tocar os brinquedos em um ambiente novo por 2 minutos durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança se engajar de forma independente em movimentos exploratórios e tocar os brinquedos em um ambiente novo por 1 minuto durante os 30 minutos de observação.

4. De forma independente (sem dicas e sem reforçamento) se engaja em brincadeiras com movimento (girar, dançar, bambolear, pular, escalar ou subir em algo, etc.) por 2 minutos. Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança se engajar de forma independente em brincadeiras com movimento por 2 minutos durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança se engajar de forma independente em brincadeiras com movimento por 1 minuto durante os 30 minutos de observação.

5. De forma independente (sem dicas e sem reforçamento) se engaja em brincadeiras do tipo causa e efeito por 2 minutos (Ex: despejar conteúdos de recipientes, brinquedos de *esconder-achar*, brinquedos de puxar, etc.). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança se engajar de forma independente em brincadeiras de causa e efeito por 2 minutos durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança se engajar de forma independente em brincadeiras de causa e efeito por 1 minuto durante os 30 minutos de observação.

Comentários/Anotações:

COMPORTEAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL Pontuação total: ____

A criança atende aos outros e tenta se engajar socialmente com outras pessoas?

1. Faz contato visual como uma forma de mando 5 vezes (Ex: o adulto entra e a criança olha nos seus olhos e sorri para ele). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança fizer contato visual com função de mando pelo menos 5 vezes durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança fizer contato visual com função de mando de 2 a 4 vezes durante os 30 minutos de observação.

2. Demonstra que quer ser segurado ou que quer brincar fisicamente (Ex: subindo no colo da mãe) por 2 vezes. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança demonstrar que quer ser segurada ou que quer brincar fisicamente por 2 vezes durante 1 hora de observação.

½ ponto = se a criança demonstrar que quer ser segurada ou que quer brincar fisicamente por 1 vez durante 1 hora de observação.

3. Espontaneamente faz contato visual com outras crianças 5 vezes. Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente fizer contato visual com outras crianças 5 vezes durante 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente fizer contato visual com outras crianças de 2 a 4 vezes durante 30 minutos de observação.

4. Espontaneamente (sem dicas do adulto) se engaja em brincadeiras paralelas perto de outras crianças por 2 minutos (Ex: sentar perto de outras crianças na caixa de areia). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente (sem dicas do adulto) se engajar em brincadeiras paralelas perto de outras crianças por um total de 2 minutos durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente (sem dicas do adulto) se engajar em brincadeiras paralelas perto de outras crianças por um total de 1 minuto durante os 30 minutos de observação.

5. Espontaneamente segue os pares ou imita seus movimentos motores 2 vezes. (Ex: segue outra criança em uma brinquedoteca ou parquinho). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente segue os pares ou imita seus movimentos 2 vezes durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente segue os pares ou imita seus movimentos 1 vez durante os 30 minutos de observação.

Comentários/Anotações:

IMITAÇÃO MOTORA

Pontuação total: _____

A criança imita ações de outras pessoas?

1. Imita 2 movimentos amplos quando recebe a instrução “*Faça assim*”. (Movimentos adequados para a idade da criança. Ex: bater palmas, levantar braços, etc.). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 2 movimentos amplos apresentados pelo adulto. Mesmo se a resposta for aproximada, pontue como correta.

½ ponto = se a criança imitar apenas 1 movimento amplo. Não dê nenhum ponto se a criança sempre emite o mesmo comportamento frente a qualquer modelo do adulto. Isso fica óbvio quando a criança faz este movimento antes de o adulto dar o modelo.

2. Imita 4 movimentos amplos quando recebe a instrução “*Faça assim*”. Testar.

1 ponto = se a criança imitar 4 movimentos amplos apresentados pelo adulto. Mesmo se a resposta for aproximada, pontue como correta.

½ ponto = se a criança imitar 3 movimentos amplos.

3. Imita 8 movimentos, sendo 2 com objetos, sem dicas físicas. (chacoalhar uma maraca, colocar gravetos juntos, etc.). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 6 movimentos apresentados pelo adulto e for capaz de imitar 2 comportamentos motores envolvendo objetos (um total de 8 imitações). Mesmo se a resposta for aproximada, pontue como correta.

½ ponto = se a criança imitar 6 comportamentos de qualquer tipo. (Faça uma anotação abaixo se a criança falhar em imitar qualquer ação com objetos ou se todas as imitações precisarem envolver objetos).

4. Espontaneamente (sem dicas verbais) imita os comportamentos motores de outras pessoas em 5 ocasiões. Observar.

1 ponto = se a criança imitar espontaneamente pelo menos 2 comportamentos motores diferentes de outras pessoas em 5 ocasiões.

½ ponto = se a criança imitar espontaneamente qualquer comportamento motor de outras pessoas em 2 ocasiões.

5. Imita 20 movimentos de qualquer tipo (Ex: grosso, fino, com objetos). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 20 comportamentos motores de qualquer tipo.

½ ponto = se a criança imitar de 15 a 19 comportamentos motores de qualquer tipo.

Comentários/Anotações:

ECÓICO

Pontuação total: _____

(Usar o subtteste EESA – Avaliação Precoce de Habilidades Ecóicas – na página 62)

A criança imediatamente repete (eco) fonemas vocálicos e consonantais, separadamente e combinados?

1. Pontua pelo menos 2 no subtteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 2 ou mais no subtteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar 1 no subtteste EESA.

2. Pontua pelo menos 5 no subtteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 5 ou mais no subtteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar 3 ou 4 no subtteste EESA.

3. Pontua pelo menos 10 no subtteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 10 ou mais no subtteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar de 7 a 9 no subtteste EESA.

4. Pontua pelo menos 15 no subtteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 15 ou mais no subtteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar de 12 a 14 no subtteste EESA.

5. Pontua pelo menos 25 no subtteste EESA (pelo menos 20 pontos do Grupo 1).
Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 25 ou mais no subtteste EESA, com pelo menos 20 pontos do Grupo 1.

½ ponto = se a criança pontuar de 20 a 24 no subtteste EESA, com pelo menos 15 pontos do Grupo 1.

Pontuação total bruta no EESA: _____

Comentários/Anotações:

COMPORTAMENTO VOCAL ESPONTÂNEO

Pontuação total: _____

Com que frequência a criança vocaliza espontaneamente (sem dicas), e qual a natureza das vocalizações?

1. Espontaneamente emite uma média de 5 sons por hora. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir uma média de 5 sons da fala por hora. Um registro de dados por amostra de tempo pode ser usado para medir este comportamento (não dê ponto para a criança se os sons emitidos forem um tipo de auto-estimulação).

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir uma média de 2 a 4 sons da fala por hora.

2. Espontaneamente emite 5 sons diferentes em uma média total de 10 sons por hora. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 5 sons diferentes em uma média total de 10 sons por hora (não incluir sons auto-estimulatórios).

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir 3 ou 4 sons diferentes em uma média total de 10 sons por hora (não incluir sons auto-estimulatórios).

3. Espontaneamente emite 10 sons diferentes e com entonações variadas, em uma média total de 25 sons por hora. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 10 sons diferentes e com entonações variadas, em uma média total de 25 sons por hora.

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir 5 a 9 sons diferentes e com entonações variadas, em uma média total de 25 sons por hora.

4. Espontaneamente emite 5 aproximações de palavras inteiras diferentes. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 5 aproximações de palavras durante 1h de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir de 2 a 4 aproximações de palavras durante 1h de observação.

5. Espontaneamente vocaliza 15 palavras inteiras ou frases com entonação e ritmo apropriados. Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 15 diferentes aproximações inteligíveis de palavras durante 1h de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir de 8 a 14 diferentes aproximações inteligíveis de palavras durante 1h de observação.

Comentários/Anotações:

NÍVEL 2 (18-30 meses)

MANDO

Pontuação total: _____

A criança demonstra frequentemente e espontaneamente mandos controlados principalmente por motivação (Operação Estabelecadora)?

6. Pede 20 itens ausentes diferentes que sejam partes de objetos ou atividades de seu interesse sem dicas (exceto “*O que você quer?*”, que pode ser usado) (Ex: pede papel quando lhe dão lápis de cor). Teste ou Observação.

1 ponto = se a criança pedir por 20 itens ausentes diferentes sem dicas (exceto dicas verbais como “*O que está faltando?*” ou “*O que você precisa?*”, que podem ser usadas). É importante que o item ausente seja valioso ou útil para a criança naquele momento (ou seja, deve haver uma operação estabelecadora forte ocorrendo para aquele item).

½ ponto = se a criança pedir por 10 a 19 itens ausentes diferentes sem dicas

7. Pede para outras pessoas emitirem 5 diferentes ações ou ações que faltam para a criança executar uma atividade desejada (Ex: pedir para o outro abrir a porta para a criança sair; pedir para o outro empurrar o balanço). Teste ou Observação.

1 ponto = se a criança pedir para outras pessoas emitirem 5 diferentes ações ou ações que faltam para ela executar uma atividade desejada durante a observação ou teste sem dicas (exceto dicas verbais como “*O*

que você quer que eu faça?”, que pode ser usada). É importante que a ação do outro que está faltando para a criança executar a atividade de interesse seja valiosa ou útil para a criança (ou seja, deve haver uma operação estabelecadora forte ocorrendo para aquela ação).

½ ponto = se a criança pedir para outras pessoas emitirem de 2 a 4 diferentes ações ou ações que faltam para ela executar uma atividade desejada durante a observação ou teste sem dicas (exceto dicas verbais como *“O que você quer que eu faça?”*, que pode ser usada).

8. Emite 5 diferentes mandos contendo 2 ou mais palavras (não incluir *“Eu quero”*) (Ex: *“Mais rápido”*; *“Minha vez”*; *“Mais suco”*). Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança emitir 5 diferentes mandos contendo 2 ou mais palavras (não incluindo *“Eu quero”*) durante 1 hora de observação. Uma lista dos diferentes mandos emitidos pela criança deve ser arquivada e usada como base de dados para atingir este marcador.

½ ponto = se a criança emitir de 2 a 4 diferentes mandos contendo 2 ou mais palavras (não incluindo *“Eu quero”*) durante 1 hora de observação.

9. Espontaneamente emite 15 mandos diferentes (Ex: *“Vamos brincar”*; *“Abre”*; *“Eu quero o livro”*). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 15 diferentes mandos (sem dicas dadas pelo adulto) durante 30 minutos de observação. Os mandos devem ser controlados por operações estabelecadoras diferentes.

½ ponto = se a criança espontaneamente pedir (sem dicas dadas pelo adulto) de 8 a 14 vezes durante 30 minutos de observação. Além disso, dê à criança ½ ponto se seus mandos contiverem diferentes topografias de respostas, mas com a mesma operação estabelecadora (Ex: a criança pede pela mesma coisa com palavras diferentes).

10. Emite 10 novos mandos sem treino específico (Ex: diz espontaneamente *“Aonde o gatinho vai?”*, sem treino formal para mando). Observação.

1 ponto = se a criança aprender 10 novos mandos sem treino formal. Registre cada novo mando em uma folha de registro diário.

½ ponto = se a criança aprender de 5 a 9 novos mandos sem treino formal.

Comentários/Anotações:

TATO

Pontuação total: _____

A criança nomeia (tato) substantivos e verbos?

6. Nomeia (tato) 25 itens quando perguntada “*O que é isso?*” (Ex: livro, sapato, carro, cachorro, chapéu). Testar.

1 ponto = se a criança nomear 25 itens quando testado.

½ ponto = se a criança nomear de 20 a 24 itens quando testado.

7. Generaliza tatos para 3 exemplos de 50 itens, testados diretamente ou de uma lista de generalizações conhecidas (Ex: nomeia três diferentes carros como “*carro*”). Testar.

1 ponto = se os tatos da criança generalizarem para 3 exemplos de 50 itens quando testado. Uma lista de generalizações conhecidas pode ser usada se houver e se a pontuação tiver sido confiável (Ex: a lista de 240 palavras de Sundberg & Partington, 1998 contém colunas de generalização).

½ ponto = se os tatos da criança generalizarem para 2 exemplos de 50 itens quando testado.

8. Nomeia (tato) 10 ações quando perguntada, por exemplo, “*O que estou fazendo?*” (Ex: pulando; dormindo; comendo). Testar.

1 ponto = se a criança nomear 10 ações quando testado.

½ ponto = se a criança nomear de 5 a 9 ações quando testado.

9. Nomeia (tato) 50 combinações de dois componentes como verbo-substantivo ou substantivo-verbo, testadas diretamente ou de uma lista de tatos compostos conhecidos (Ex: lavando o rosto; João nadando; bebê dormindo). Testar.

1 ponto = se a criança nomear 50 combinações de verbo-substantivo ou substantivo-verbo quando testado. Uma lista de combinações de verbo-substantivo ou substantivo-verbo conhecidas pode ser usada se houver e for confiável.

½ ponto = se a criança nomear de 25 a 49 combinações de verbo-substantivo ou substantivo-verbo quando testado.

10. Nomeia (tato) um total de 200 substantivos e/ou verbos (ou outros componentes da fala), testados ou de uma lista acumulada de tatos conhecidos. Testar.

1 ponto = se a criança nomear 200 itens e/ou ações quando testado. Uma lista dos substantivos e verbos conhecidos da criança pode ser usada para esta avaliação (Ex: a lista de 240 palavras de Sundberg & Partington, 1998). Além disso, muitos livros infantis são ótimos recursos, porque eles contêm figuras de centenas de itens, e podem ser facilmente usados para acessar o repertório de Tato sem precisar procurar figuras individuais.

½ ponto = se a criança nomear de 150 a 199 itens e/ou ações quando testado.

Comentários/Anotações:

A criança está adquirindo habilidades de ouvinte mais avançadas?

6. Seleciona o item correto de uma matriz desalinhada de 6 estímulos, para 40 objetos ou figuras diferentes do ambiente natural da criança (Ex: “*Encontre o gato*”; “*Pegue a bola*”). Testar.

1 ponto = se a criança identificar 40 itens em matrizes desalinhadas de 6 estímulos (ou seja, os estímulos não devem estar alinhados) quando testado.

½ ponto = se a criança identificar de 25 a 39 itens em matrizes desalinhadas de 6 estímulos quando testado.

7. Generaliza discriminações de ouvinte em uma matriz desalinhada de 8 estímulos, para três diferentes exemplos de 50 itens (Ex: a criança consegue encontrar três exemplos – figuras ou objetos – de trem). Testar.

1 ponto = se a criança generalizar as discriminações de ouvinte para 3 exemplos de 50 itens.

½ ponto = se a criança generalizar as discriminações de ouvinte para 2 exemplos de 25 itens.

8. Realiza 10 ações motoras específicas sob instrução (Ex: “*Mostre bater palmas*”; “*Você consegue saltar?*”). Testar.

1 ponto = se a criança demonstrar 10 ações sob instrução. Aproximações devem ser pontuadas como corretas.

½ ponto = se a criança demonstrar de 5 a 9 ações sob instrução.

9. Segue 50 instruções compostas por dois componentes como substantivo-verbo e/ou verbo-substantivo (EX: “*Aponta o bebê dormindo*”; “*Empurre o balanço*”). Testar.

1 ponto = se a criança seguir 50 instruções compostas por dois componentes como substantivo-verbo e/ou verbo-substantivo.

½ ponto = se a criança seguir de 25 a 49 instruções compostas por dois componentes como substantivo-verbo e/ou verbo-substantivo.

10. Selecciona o item correto em um livro, uma cena ilustrada ou no ambiente natural quando nomeado para 250 itens, testados ou de uma lista acumulada de palavras conhecidas. Testar.

1 ponto = se a criança selecionar 250 itens diferentes em um livro, uma cena ilustrada ou no ambiente natural quando nomeado. Uma lista acumulada de discriminações de ovinete conhecidas com substantivos pode ser usada para esta avaliação (Ex: a lista de 240 palavras de Sundberg & Partington, 1998), bem como livros de figuras da criança.

½ ponto = se a criança selecionar de 150 a 249 itens diferentes em um livro, uma cena ilustrada ou no ambiente natural quando perguntado.

Comentários/Anotações:

HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO (MATCHING-TO-SAMPLE) Pontuação total: ____

A criança emparelha objetos e figuras idênticos e não-idênticos?

6. Emparelha objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 6 estímulos, para 25 itens. Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar corretamente 25 objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 6 estímulos (os estímulos não devem estar alinhados na mesa).

½ ponto = se a criança emparelhar corretamente de 15 a 24 objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 4 estímulos.

7. Separa cores e formas semelhantes para 10 diferentes cores e formas apresentadas como modelo (Ex: em tigelas vermelha, azul e verde a criança separa ursos vermelhos, azuis e verdes por cores). Testar.

1 ponto = se a criança separar cores e formas semelhantes para 10 diferentes cores e formas dadas como modelo, mas sem outras dicas (exceto dicas verbais como “*Separe as cores*” ou “*Separe as formas*”).

½ ponto = se a criança separar cores e formas semelhantes para 5 a 9 diferentes cores e formas dadas como modelo, mas sem outras dicas (exceto dicas verbais).

8. Emparelha objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 8 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens (Ex: emparelha um cachorro com outro cachorro em uma matriz que também contém gato, porco e pônei). Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar corretamente objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 8 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens.

½ ponto = se a criança emparelhar corretamente objetos ou figuras idênticos em uma matriz desalinhada de 8 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 15 itens.

9. Emparelha objetos ou figuras não-idênticos em uma matriz desalinhada de 10 estímulos, para 25 itens (Ex: emparelha um caminhão da Ford com um caminhão da Toyota). Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar objetos ou figuras não idênticos em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens.

½ ponto = se a criança emparelhar objetos ou figuras não idênticos em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 15 itens.

10. Emparelha objetos (3D) com as respectivas figuras (2D) não-idênticos, e/ou vice-versa, em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens. Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar objetos (3D) com as respectivas figuras (2D) não-idênticos, e/ou vice-versa, em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens.

½ ponto = se a criança emparelhar objetos (3D) com as respectivas figuras (2D) não-idênticos, e/ou vice-versa, em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 15 itens.

Comentários/Anotações:

BRINCAR INDEPENDENTE

Pontuação total: ____

A criança se engaja no comportamento de brincar independente que é automaticamente reforçado?

6. Procura um brinquedo ausente ou correspondente ou parte de um conjunto para 5 itens ou conjuntos (Ex: uma peça de quebra-cabeça; a mamadeira para uma boneca de brinquedo; uma peça de um jogo de encaixe). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança ativamente e de forma independente procurar um brinquedo ausente ou correspondente ou parte de um conjunto para 5 itens ou conjuntos quando os itens são removidos ou desaparecem naturalmente.

½ ponto = se a criança ativamente e de forma independente procurar um brinquedo ausente ou correspondente ou parte de um conjunto para 2 a 4 itens ou conjuntos quando os itens são removidos ou desaparecem naturalmente.

7. Demonstra, de forma independente, a utilização de brinquedos ou objetos de acordo com suas funções para 5 itens (Ex: coloca o trem nos trilhos; puxa uma carroça; coloca o telefone na orelha). Observar.

1 ponto = se a criança demonstrar, de forma independente, a utilização de brinquedos ou objetos de acordo com suas funções para 5 itens.

½ ponto = se a criança demonstrar, de forma independente, a utilização de brinquedos ou objetos de acordo com suas funções para 2 a 4 itens.

8. Brinca com itens do dia-a-dia de forma criativa por 2 vezes (Ex: utiliza uma vasilha como bateria ou uma caixa como um carro imaginário). Observar.

1 ponto = se a criança brincar com 2 itens do dia-a-dia diferentes de formas criativas (exceto estereotipar com o brinquedo).

½ ponto = se a criança brincar com 1 item do dia-a-dia de forma criativa.

9. De forma independente se engaja em brincadeiras em estruturas e equipamentos de um parque infantil durante um total de 5 minutos (Ex: escorregador, balanço). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança se engajar em brincadeiras em estruturas e equipamentos de um parque infantil por um total de 5 minutos durante os 30 minutos de observação.

½ ponto = se a criança se engajar em brincadeiras em estruturas e equipamentos de um parque infantil por um total de 2 a 4 minutos durante os 30 minutos de observação.

10. Monta brinquedos com múltiplas partes com 5 diferentes conjuntos de materiais (Ex: Senhor Cabeça de Batata; Quebra-cabeças; Jogos de encaixe). Observar.

1 ponto = se a criança construir ou montar brinquedos ou outros itens de brincar de forma independente e, ainda, com 5 conjuntos diferentes de materiais.

½ ponto = se a criança construir ou montar brinquedos ou outros itens de brincar de forma independente e, ainda, com 2 a 4 conjuntos diferentes de materiais.

Comentários/Anotações:

COMPORTAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL

Pontuação total: _____

A criança participa espontaneamente de atividades com outras crianças e interage verbalmente de forma espontânea com elas?

6. Inicia interação física com um par 2 vezes (Ex: dar as mãos, girar em torno de outra criança, empurrar a criança em um vagão ou carrinho, etc.). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança iniciar uma interação com um par 2 vezes durante 30 minutos de observação. Note que iniciações sem dicas podem ocorrer com eventos negativos primeiro, tal como a criança empurrar outra criança da bicicleta para poder andar na bicicleta. Entretanto, não conte iniciações negativas.

½ ponto = se a criança iniciar uma interação com um par 1 vez durante 30 minutos de observação.

7. Pede espontaneamente para seus pares 5 vezes (Ex: “*Minha vez*”; “*Me empurra*”; “*Olha!*”; “*Vem aqui*”). Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança pedir espontaneamente com, pelo menos, 2 mandos diferentes, para seus pares 5 vezes durante 1 hora de observação.

½ ponto = se a criança pedir espontaneamente para seus pares de 2 a 4 vezes durante 1 hora de observação.

8. Engaja-se em uma brincadeira social continuada com pares por 3 minutos sem a ajuda ou reforçamento de um adulto (Ex: cooperativamente montar um jogo, brincadeira com água). Observação por tempo - 30 minutos.

1 ponto = se a criança engaja-se em uma brincadeira social continuada com pares por 3 minutos sem dicas durante 30 minutos de observação. Deve haver interação específica verbal ou não verbal para a criança ser pontuada. Neste nível, não dê pontos pela simples participação em uma atividade (Ex: assistir a um vídeo) quando os pares estão por perto; isto seria mais um brincar paralelo.

½ ponto = se a criança engaja-se em uma brincadeira social continuada com pares por 2 minutos sem dicas durante 30 minutos de observação.

9. Responde espontaneamente aos pedidos (mandos) dos pares 5 vezes (Ex: “*Me empurra no balanço*”; “*Eu quero o trem*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente responder a pelo menos 2 mandos diferentes feitos pelos pares 5 vezes durante a observação ou o teste. Não dê pontos para a criança se o adulto tiver que dar dicas para o comportamento de alguma forma.

½ ponto = se a criança espontaneamente responder aos mandos feitos pelos pares de 2 a 4 vezes durante a observação ou o teste.

10. Pede espontaneamente aos pares para participar de jogos, brincadeiras sociais, etc., 2 vezes (Ex: “*Venham aqui vocês*”; “*Vamos cavar um buraco*”). Observação por tempo - 60 minutos.

1 ponto = se a criança pedir espontaneamente aos pares para participar de jogos, brincadeiras sociais, ou outras atividades sociais 2 vezes durante 1 hora de observação.

½ ponto = se a criança pedir espontaneamente aos pares para participar de jogos, brincadeiras sociais, ou outras atividades sociais 1 vez durante 1 hora de observação.

Comentários/Anotações:

IMITAÇÃO MOTORA

Pontuação total: _____

A criança imita ações de outras pessoas?

6. Imita 10 ações que requerem seleção de um objeto específico a partir de um conjunto de objetos (Ex: seleciona uma baqueta de bateria de um conjunto que também contém uma buzina e um sino, e imita o movimento do adulto de bater na bateria com as baquetas). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 10 diferentes ações com a seleção de um objeto de um conjunto de 3 objetos quando receber a instrução “*Faça isso.*”

½ ponto = se a criança imitar de 5 a 9 diferentes ações com a seleção de um objeto de um conjunto de 3 objetos quando receber a instrução “*Faça isso.*”

7. Imita 20 ações motoras finas diferentes quando solicitado, “*Faça isso.*” (Ex: movimentar os dedos, pinça, fechar a mão em punho, fazer borboleta). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 20 ações motoras finas diferentes quando solicitado, “*Faça isso.*”

½ ponto = se a criança imitar de 10 a 19 ações motoras finas diferentes quando solicitado, “*Faça isso.*”

8. Imita 10 sequências diferentes compostas por 3 ações quando solicitado, “*Faça isso.*” (Ex: bater palma, pular e tocar os pés; pegar uma boneca, colocá-la no berço e balançar o berço). Testar.

1 ponto = se a criança imitar 10 sequências compostas por 3 ações em contexto artificial ou natural após modelo dado por um par ou um adulto.

½ ponto = se a criança imitar de 5 a 9 sequências compostas por 2 ações em contexto artificial ou natural após modelo dado por um par ou um adulto.

9. Imita espontaneamente 5 atividades funcionais no ambiente natural (Ex: come com uma colher; veste um casaco; tira os sapatos). Observar.

1 ponto = se a criança imitar espontaneamente 5 atividades funcionais no ambiente natural.

½ ponto = se a criança imitar espontaneamente de 2 a 4 atividades funcionais no ambiente natural.

10. Imita (ou tenta por aproximações) qualquer ação motora nova dada por um adulto como modelo, com e sem objetos (isto é, “repertório de imitação generalizado”). Testar.

1 ponto = se a criança imitar (ou aproximar) muitas ações motoras novas com e sem objetos dadas por um adulto como modelo após a instrução “*Faça isso.*”

½ ponto = Nenhum.

Comentários/Anotações:

ECÓICO

Pontuação total: _____

(Usar o subteste EESA – Avaliação Precoce de Habilidades Ecóicas – na página 62)

A criança imediatamente repete (eco) palavras específicas e frases?

6. Pontua pelo menos 50 no subteste EESA (pelo menos 20 pontos do Grupo 2). Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 50 no subteste EESA (20 pontos do Grupo 2).

½ ponto = se a criança pontuar de 40 a 49 no subteste EESA (15 a 19 pontos do Grupo 2).

7. Pontua pelo menos 60 no subteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 60 no subteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar de 55 a 59 no subteste EESA.

8. Pontua pelo menos 70 no subteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 70 no subteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar de 65 a 69 no subteste EESA.

9. Pontua pelo menos 80 no subtteste EESA. Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 80 no subtteste EESA.

½ ponto = se a criança pontuar de 75 a 79 no subtteste EESA.

10. Pontua pelo menos 90 no subtteste EESA (pelo menos 10 pontos dos Grupos 4 e 5).
Testar.

1 ponto = se a criança pontuar 90 no subtteste EESA (pelo menos 10 pontos dos Grupos 4 e 5).

½ ponto = se a criança pontuar de 85 a 89 no subtteste EESA (pelo menos 10 pontos dos Grupos 4 e 5).

Pontuação total bruta no EESA: _____

Comentários/Anotações:

REPERTÓRIO DE OUVINTE POR FUNÇÃO, CARACTERÍSTICA E CLASSE

Pontuação total: _____

A criança compreende como ouvinte palavras que descrevem ou modificam substantivos e verbos de acordo com suas funções, características ou classes?

6. Seleciona 5 diferentes comidas ou bebidas quando cada uma delas é apresentada em um conjunto de 5 itens (juntamente com 4 itens não comestíveis ou não bebíveis) após as questões verbais “*Você come...*” e “*Você bebe...*”. Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente 5 diferentes itens de comidas ou bebidas quando cada uma delas é apresentada em um conjunto de 5 itens e um adulto dá a sentença verbal “*Você come...*” e “*Você bebe...*”.

½ ponto = se a criança corretamente selecionar de 2 a 4 diferentes itens de comidas ou bebidas quando cada uma delas é apresentada em um conjunto de 5 itens e um adulto dá a sentença verbal “*Você come...*” e “*Você bebe...*”.

7. Seleciona o item correto de um conjunto de 8 itens, para 25 diferentes sentenças (completar lacunas) de qualquer tipo dentro do repertório de ouvinte por característica, classe e função (Ex: “*Você senta em uma ...*”). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente o item de um conjunto de 8 itens, para 25 diferentes sentenças (completar lacunas) de qualquer tipo dentro do repertório de ouvinte por característica, classe e função.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente de 12 a 24 itens nestas tarefas de repertório de ouvinte por característica, classe e função.

8. Seleciona o item correto de um conjunto de 10 itens (ou de um livro), para 25 diferentes perguntas do tipo “*O que?*”, “*Qual?*” ou “*Quem?*” acerca de verbos/substantivos do repertório de ouvinte por característica, classe e função. (Ex: “*O que você dirige?*”; “*Quem late?*”; “*Quem consegue saltar?*”). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente o item de um conjunto de 10 itens ou de um livro para 25 diferentes perguntas do tipo “*O que?*”, “*Qual?*” ou “*Quem?*” acerca de verbos/substantivos do repertório de ouvinte por característica, classe e função.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente de 12 a 24 itens nestas tarefas de repertório de ouvinte por característica, classe e função.

9. Seleciona um item dadas 3 diferentes sentenças verbais sobre cada item quando apresentadas separadamente (Ex: “*Encontre um animal.*” - Cachorro; “*Qual deles late?*” - Cachorro; “*Qual deles tem patas?*” - Cachorro) para 25 itens. Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente o item de um conjunto de 10 itens ou de um livro, para 3 diferentes sentenças verbais do repertório de ouvinte por característica, classe e função para 25 itens.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente o item de um conjunto de 10 itens ou de um livro, para 3 diferentes sentenças verbais do repertório de ouvinte por característica, classe e função para 12 a 24 itens.

10. Nomeia (tato) espontaneamente o item em 50% das tentativas de repertório de ouvinte por característica, classe e função (Ex: diz “*Cachorro*” diante da instrução verbal “*Encontre um animal*”, e de um conjunto de estímulos visuais contendo a figura de um cachorro). Testar ou observar.

1 ponto = se a criança nomear (tato) espontaneamente o item-alvo em 50% das tentativas de repertório de ouvinte por característica, classe e função. Algumas crianças vão rapidamente começar a tatear os itens dado um par de dicas verbais. Dê crédito à criança se ela continuar tateando os itens após as dicas terem sido retiradas e se ela fizer isso até pelo menos 50% do tempo em tentativas futuras.

½ ponto = se a criança nomear (tato) espontaneamente o item-alvo em 25% a 49% das tentativas de repertório de ouvinte por característica, classe e função, ou se ela tatear em 50% das tentativas, mas sempre precisar de uma dica no começo da sessão de repertório de ouvinte por característica, classe e função.

Comentários/Anotações:

INTRAVERBAL

Pontuação total: _____

A criança responde verbalmente aos conteúdos das palavras de outras pessoas?

6. Completa 10 diferentes sentenças de qualquer natureza (Ex: completa trechos de músicas, brincadeiras sociais, completa lacunas divertidas e sons de animais e/ou objetos). Testar.

1 ponto = se a criança completar as palavras ausentes em 10 diferentes músicas, atividades divertidas, sons de animais, sons de objetos ou brinquedos ou quaisquer outras associações verbais.

½ ponto = se a criança completar de 5 a 9 frases.

7. Diz seu nome quando perguntada “*Qual é o seu nome?*” Testar.

1 ponto = se a criança é capaz de dizer seu nome quando perguntada sem dica ecóica. Não dê nenhum ponto se a criança identifica todo mundo pelo nome dela.

½ ponto = Nenhum.

8. Completa 25 diferentes sentenças (não incluindo músicas) (Ex: “*Você come...*”; “*Você dorme na...*”; “*Sapatos e...*”). Testar.

1 ponto = se a criança completar as palavras ausentes em 25 diferentes frases, associações, ditados populares ou atividades diárias fora do contexto.

½ ponto = se a criança completar de 12 a 24 frases.

9. Responde a 25 diferentes perguntas com “*O que?*” (Ex: “*O que você gosta de comer?*”). Testar.

1 ponto = se a criança responder a 25 diferentes perguntas com “*O que?*” sem dicas ecóicas, e sem a presença do objeto relevante.

½ ponto = se a criança responder de 12 a 24 diferentes perguntas com “*O que?*”.

10. Responde a 25 diferentes perguntas com “*Quem?*” ou “*Onde?*” (Ex: “*Quem são seus amigos?*”; “*Onde está seu travesseiro?*”). Testar.

1 ponto = se a criança responder a 25 diferentes perguntas com “*Quem?*” ou “*Onde?*” sem dicas ecóicas, e sem a presença do objeto relevante. (É necessário fazer pelo menos 8 perguntas de cada tipo).

½ ponto = se a criança responder de 12 a 24 diferentes perguntas com “*Quem?*” ou “*Onde?*” (Observe se todos são com “*Quem?*” ou com “*Onde?*”).

Comentários/Anotações:

ROTINA DE SALA DE AULA E HABILIDADES DE GRUPO

Pontuação total: _____

A criança segue as rotinas diárias de uma sala de aula e participa adequadamente de atividades de grupo, bem como responde em um formato de ensino coletivo?

6. Senta-se para o momento do lanche com o grupo ou na mesa do almoço sem emitir comportamentos socialmente inadequados por 3 minutos. Observar.

1 ponto = se a criança sentar-se para o momento do lanche com o grupo ou na mesa do almoço com dicas gestuais e verbais sem emitir comportamentos socialmente inadequados por 3 minutos. A criança pode receber dicas para se sentar, mas deve permanecer sentada por 3 minutos sem dicas do adulto para voltar a se sentar.

½ ponto = se a criança sentar-se para o momento do lanche com o grupo ou na mesa do almoço com dicas gestuais e verbais sem emitir comportamentos socialmente inadequados por 1 minuto.

7. Guarda e organiza seus itens pessoais e se dirige até uma mesa com apenas 1 instrução verbal. Observar.

1 ponto = se a criança guardar e organizar sua mochila, casaco ou lanche e se dirigir até uma mesa com apenas 1 instrução verbal dada pelo adulto.

½ ponto = se a criança guardar e organizar sua mochila, casaco ou lanche e se dirigir até uma mesa, mas precisar de 2 ou mais instruções verbais dadas pelo adulto.

8. Faz transições entre as atividades dentro de sala de aula com somente 1 instrução gestual ou verbal. Observar.

1 ponto = se a criança fizer transições entre as atividades de sala de aula em pelo menos 80% do tempo, com somente 1 dica gestual e/ou 1 dica verbal e nenhum comportamento inadequado.

½ ponto = se a criança fizer transições entre as atividades de sala de aula, mas precisar de 2 ou mais dicas de qualquer tipo (exceto dicas físicas).

9. Senta-se com um grupo pequeno por 5 minutos sem emitir comportamentos disruptivos e sem tentar sair do grupo. Observar.

1 ponto = se a criança sentar-se em uma roda com um grupo de 3 ou mais crianças por 5 minutos sem emitir comportamentos disruptivos e sem tentar sair do grupo.

½ ponto = se a criança sentar-se em uma roda com um grupo de 3 ou mais crianças por 2 a 4 minutos sem emitir comportamentos disruptivos e sem tentar sair do grupo.

10. Senta-se com um grupo pequeno por 10 minutos, atenta-se para o professor ou material em 50% do período, e responde a 5 estímulos discriminativos (SDs) dados pelo professor. Observar.

1 ponto = se a criança sentar-se em uma atividade coletiva (Ex: roda, artes, estações, etc.) com 3 ou mais crianças por 10 minutos e se atentar para o professor ou para o material apresentado em 50% do período (usando um sistema de registro por amostragem de tempo), e responder a 5 questões ou instruções dadas pelo professor.

½ ponto = se a criança sentar-se em uma atividade coletiva (Ex: roda, artes, estações, etc.) com 3 ou mais crianças por 10 minutos e se atentar para o professor ou para o material apresentado em 33% a 49% do período, e responder de 2 a 4 questões ou instruções dadas pelo professor.

Comentários/Anotações:

ESTRUTURA LINGUÍSTICA

Pontuação total: _____

A articulação da criança está se tornando mais clara? Seu vocabulário expressivo (falante) e receptivo (ouvinte) estão aumentando, e ela está começando a emitir mais frases ou sentenças com 2 ou 3 palavras?

6. A articulação de 10 tatos emitidos pela criança pode ser entendida por adultos familiares que não podem ver o item nomeado. Testar.

1 ponto = se adultos familiares que não podem ver o item nomeado conseguirem entender a articulação da criança em 10 tatos.

½ ponto = se adultos familiares que não podem ver o item nomeado conseguirem entender a articulação da criança em 5 a 9 tatos.

7. Apresenta vocabulário receptivo (compreender como ouvinte) com um total de 100 palavras (Ex: “*Toque no nariz*”; “*Pule*”; “*Encontre as chaves*”). Testar.

1 ponto = se a criança apresentar vocabulário receptivo (compreender como ouvinte) com 100 palavras demonstrado por meio da seleção de um item em um conjunto de 5 itens, ou desempenhando uma ação específica.

½ ponto = se a criança apresentar vocabulário receptivo (compreender como ouvinte) com 50 a 99 palavras demonstrado por meio da seleção de um item em um conjunto de 5 itens, ou desempenhando uma ação específica.

8. Emite 10 diferentes declarações com 2 palavras por dia de qualquer natureza, exceto ecóica (Ex: mandos, tatos). Observar.

1 ponto = se a criança emitir 10 diferentes declarações com 2 palavras por dia de qualquer natureza, exceto ecóica (Ex: mandos, tatos). Estas respostas podem incluir dicas verbais para responder tais como, “*O que é aquilo?*” ou “*O que você quer?*”.

½ ponto = se a criança emitir de 5 a 9 diferentes declarações com 2 palavras por dia de qualquer natureza, exceto ecóica (Ex: mandos, tatos).

9. Emite prosódia funcional (isto é, ritmo, ênfase, entonação) em 5 situações em um dia (Ex: dá ênfase ou acentua certas palavras como “*Isso é MEU!*”). Observar.

1 ponto = se a criança emitir prosódia funcional (isto é, ritmo, ênfase, entonação) em 5 situações em um dia.

½ ponto = se a criança emitir prosódia funcional (isto é, ritmo, ênfase, entonação) em 2 a 4 situações em um dia.

10. Apresenta vocabulário expressivo (falante) com um total de 300 palavras (todos os operantes verbais com exceção do ecóico). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança apresentar vocabulário expressivo (falante) com um total de 300 palavras.

½ ponto = se a criança apresentar vocabulário expressivo (falante) com um total de 200 a 299 palavras.

Comentários/Anotações:

NÍVEL 3 (30-48meses)

MANDO

Pontuação total: _____

A criança pede informação, pede com diferentes componentes da linguagem, e dá direções aos outros?

11. Espontaneamente pede diferentes informações verbais usando questões do tipo “*O que?*”; “*Quem?*”; “*Onde?*” ou outros tipos de questões 5 vezes (Ex: “*Qual é o seu nome?*”; “*Onde nós vamos?*”). Observação por tempo – 60 minutos.

1 ponto = se a criança espontaneamente pedir diferentes informações verbais usando pelo menos 2 questões diferentes do tipo “*O que?*”; “*Quem?*”; “*Onde?*” ou outros tipos de questões 5 vezes durante 1 hora de observação.

½ ponto = se a criança espontaneamente pedir diferentes informações verbais usando uma questão do tipo “*O que?*”; “*Quem?*”; “*Onde?*” ou outros tipos de questões de 2 a 4 vezes durante 1 hora de observação.

12. Educadamente pede para parar uma atividade indesejada, ou para remover qualquer estímulo aversivo em 5 diferentes circunstâncias (Ex: “*Por favor, pare de me empurrar?*”; “*Não, obrigada?*”; “*Por favor, você pode se afastar?*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança pedir adequadamente (isto é, sem comportamentos inadequados) sem dicas para parar uma atividade indesejada, para não participar de uma atividade, ou, ainda, para remover um estímulo aversivo em 5 diferentes circunstâncias.

½ ponto = se a criança pedir adequadamente (isto é, sem comportamentos inadequados) sem dicas para parar uma atividade indesejada, para não participar de uma atividade, ou, ainda, para remover um estímulo aversivo em 2 a 4 diferentes circunstâncias.

13. Pede com 10 diferentes adjetivos, preposições ou advérbios (Ex: “*Meu giz de cera está quebrado.*”; “*Não jogue isso fora.*”; “*Vá rápido!*”). Observação por tempo – 60 minutos.

1 ponto = se a criança pedir com 10 diferentes adjetivos, preposições ou advérbios em 1 hora de observação ou teste. Deve haver pelo menos 2 verbalizações de cada grupo (isto é, adjetivos, preposições e advérbios) para ganhar o crédito todo.

½ ponto = se a criança pedir com 5 a 9 diferentes adjetivos, preposições ou advérbios em 1 hora de observação.

14. Dá direções, instruções ou explicações sobre como fazer alguma coisa ou como participar de uma atividade 5 vezes (Ex: “*Você coloca a cola primeiro, depois cola isso.*”; “*Sente aqui enquanto eu pego um livro*”). Observar.

1 ponto = se a criança der direções, instruções ou explicações sobre como fazer alguma coisa ou como participar de uma atividade 5 vezes tal como medido por uma folha de registro diário.

½ ponto = se a criança der direções, instruções ou explicações sobre como fazer alguma coisa ou como participar de uma atividade de 2 a 4 vezes tal como medido por uma folha de registro diário.

15. Pede que outras pessoas atendam ao seu próprio comportamento intraverbal 5 vezes (Ex: “*Escutem-me...*”; “*Eu vou dizer a vocês...*”; “*Aqui está o que aconteceu...*”; “*Eu estou contando a história...*”). Observar.

1 ponto = se a criança pedir que outras pessoas atendam ao seu próprio comportamento intraverbal 5 vezes durante qualquer número de observações. Geralmente, isso pode ser medido por meio de um mando que precede ou é embutido em alguma sequência intraverbal (Ex: a explicação de uma criança sobre como fazer panquecas).

½ ponto = se a criança pedir que outras pessoas atendam ao seu próprio comportamento intraverbal 5 vezes durante os períodos de observação.

Comentários/Anotações:

TATO

Pontuação total: _____

A criança emite uma ampla variedade de tatos, e eles contêm vários componentes diferentes da linguagem?

11. Nomeia cor, forma e função de 5 objetos (15 tentativas) quando cada objeto e questão é apresentado de forma misturada (Ex: “*Que cor é esta geladeira?*”; *De que forma é a mesa?*”; “*O que você faz com a bola?*”) (Esta tarefa é parte de tato e parte de intraverbal). Testar.

1 ponto = se a criança nomear a cor, forma e função de 5 objetos diferentes (15 tentativas) quando cada um é perguntado durante um teste com ordem misturada.

½ ponto = se a criança nomear 2 características ou funções de 5 objetos diferentes (10 tentativas) quando cada um é perguntado durante um teste com ordem misturada.

12. Nomeia 4 diferentes preposições (Ex: dentro, fora, sobre, embaixo) e 4 pronomes (você, eu, meu). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança nomear 4 diferentes preposições e 4 diferentes pronomes quando testado.

½ ponto = se a criança nomear um total de 4 preposições ou pronomes, mas houver algum de cada categoria. Dê à criança ½ ponto se ela nomear 4 diferentes preposições, mas não 4 pronomes, ou vice-versa. Identifique o que ela é capaz de fazer, e não fazer, nos “*Comentários/Anotações*” abaixo.

13. Nomeia 4 diferentes adjetivos, excluindo cores e formas (Ex: grande, pequeno, longo, curto) e 4 advérbios (Ex: rápido, devagar, silenciosamente, gentilmente). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança nomear 4 diferentes adjetivos (excluindo cores e formas) e 4 diferentes advérbios quando testado.

½ ponto = se a criança nomear um total de 4 adjetivos ou advérbios, mas houver algum de cada categoria. Dê à criança ½ ponto se ela nomear 4 diferentes adjetivos, mas não 4 advérbios, ou vice-versa. Identifique o que ela é capaz de fazer, e não fazer, nos “*Comentários/Anotações*” abaixo.

14. Emite tatos com sentenças completas contendo 4 ou mais palavras, 20 vezes. Testar
ou Observar.

1 ponto = se a criança emitir tatos com sentenças completas contendo 4 ou mais palavras, 20 vezes.

½ ponto = se a criança emitir tatos com sentenças completas contendo 3 palavras, 20 vezes.

15. Tem um vocabulário de tato de 1.000 palavras (nomes, verbos, adjetivos, etc.),
testado ou de uma lista acumulada de tatos conhecidos. Testar.

1 ponto = se a criança nomear 1.000 estímulos não verbais (nomes, verbos, adjetivos, advérbios, pronomes, etc.). Uma lista acumulada das palavras que a criança já sabe pode ser usada para esta medida. Observe que isto pode parecer muitas palavras, mas uma criança com desenvolvimento típico com 4 anos de idade tem um vocabulário de 1.500 a 2.000 palavras ou até mais. Existem muitos livros infantis que contêm mais do que 1.000 figuras. Esta medida pode ocorrer no decorrer de longos períodos de tempo se necessário (isto é, uma lista acumulada) ou por meio de amostra do repertório. Se uma criança pode facilmente tatear centenas de itens, ações, propriedades, etc., é improvável que ela vai precisar dos objetivos de tato do programa de educação individualizada.

½ ponto = se a criança nomear de 750 a 999 estímulos não verbais (nomes, verbos, adjetivos, advérbios, pronomes, etc.). Uma lista acumulada das palavras que a criança já sabe pode ser usada para esta medida.

Comentários/Anotações:

A criança compreende palavras complexas e sentenças envolvendo os diferentes componentes da linguagem?

11. Seleciona itens por cor e forma de um conjunto de 6 estímulos similares, para 4 cores e 4 formas (Ex: “*Encontre o carro vermelho*”; “*Encontre o biscoito quadrado*”). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar itens por cor e forma de um conjunto de 6 estímulos similares, para 4 cores e 4 formas quando testado.

½ ponto = se a criança selecionar itens por cor e forma de um conjunto de 6 estímulos similares, para 2 ou 3 cores e 2 ou 3 formas quando testado.

12. Segue 2 instruções envolvendo 6 diferentes preposições (Ex: “*Fique atrás da cadeira.*”) e 4 diferentes pronomes (Ex: “*Toque minha orelha.*”). Testar.

1 ponto = se a criança seguir 2 instruções para cada uma das 6 diferentes preposições e 4 diferentes pronomes quando testado.

½ ponto = se a criança seguir 2 instruções para cada uma das 3 a 5 diferentes preposições e 2 ou 3 diferentes pronomes. Dê ½ ponto para a criança se ela seguir 2 instruções para cada 6 diferentes preposições, mas não para cada 4 pronomes, ou vice-versa. Identifique o que a criança é capaz de fazer, e de não fazer, na seção de *Comentários/Anotações* abaixo.

13. Seleciona itens de um conjunto de estímulos similares baseado em 4 pares de adjetivos relativos (Ex: grande-pequeno; curto-comprido) e demonstra ações baseadas em 4 pares de advérbios relativos (Ex: silencioso-barulhento; rápido-devagar). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar itens de um conjunto de estímulos similares baseado em 4 pares de adjetivos relativos e seguir instruções envolvendo 4 pares de advérbios relativos quando testado.

½ ponto = se a criança selecionar itens de um conjunto de estímulos similares baseado em 2 ou 3 pares de adjetivos relativos e seguir instruções envolvendo 2 ou 3 advérbios diferentes, tendo algum de cada categoria. Dê ½ ponto para a criança se ela discriminar 4 diferentes adjetivos, mas não 4 advérbios, ou vice-versa. Identifique o que a criança é capaz de fazer, e de não fazer, na seção de *Comentários/Anotações* abaixo.

14. Segue instruções com 3 passos para 10 diferentes instruções (Ex: “*Pegue seu casaco, vista-o, e sente-se.*”). Testar.

1 ponto = se a criança seguir 10 instruções com 3 passos.

½ ponto = se a criança seguir de 5 a 9 instruções com 3 passos.

15. Tem um repertório de ouvinte (receptivo) total com 1.200 palavras (nomes, verbos, adjetivos, etc.), testado ou de uma lista acumulada de palavras conhecidas. Testar.

1 ponto = se a criança identificar 1.200 estímulos não verbais (nomes, verbos, adjetivos, advérbios, pronomes, etc.). Uma lista acumulada das palavras conhecidas pela criança pode ser usada para esta medida, se esta lista for confiável. (Nota: veja os comentários em relação a esta medida no Tato - Nível 3 – Tarefa 15.)

½ ponto = se a criança identificar de 800 a 1.199 estímulos não verbais (nomes, verbos, adjetivos, advérbios, pronomes, etc.). Uma lista acumulada das palavras conhecidas pela criança pode ser usada para esta medida, se esta lista for confiável.

Comentários/Anotações:

HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO (*MATCHING-TO-SAMPLE*)

Pontuação total: ____

A criança completa sequências, padrões e projetos complexos?

11. Espontaneamente imita qualquer parte de uma atividade grafomotora frente ao modelo de outra pessoa 2 vezes (Ex: um par colore um balão de vermelho e a criança copia a cor vermelha do par para o seu balão). Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente imitar qualquer parte de uma atividade grafomotora frente ao modelo de um adulto ou de um par 2 vezes.

½ ponto = se a criança espontaneamente imitar qualquer parte de uma atividade grafomotora frente ao modelo de um adulto ou de um par 1 vez.

12. Demonstra emparelhamento arbitrário generalizado em um conjunto bagunçado de 10 itens com 3 estímulos similares para 25 itens (Ex: emparelha novos itens na primeira tentativa). Testar.

1 ponto = se a criança demonstrar emparelhamento arbitrário generalizado com um novo item em um conjunto bagunçado de 10 itens com 3 estímulos similares, para 25 itens.

½ ponto = se a criança demonstrar emparelhamento arbitrário generalizado com um novo item em um conjunto bagunçado de 10 itens com 3 estímulos similares, para 15 a 24 itens.

13. Completa 20 diferentes projetos com blocos, peças de madeira, quebra-cabeças de formas, ou tarefas similares com pelo menos 8 peças diferentes. Testar.

1 ponto = se a criança completar 20 diferentes projetos com blocos, peças de madeira, quebra-cabeças de formas, ou tarefas similares com pelo menos 8 peças diferentes.

½ ponto = se a criança completar 20 diferentes projetos com blocos, peças de madeira, quebra-cabeças de formas, ou tarefas similares com pelo menos 4 a 7 peças diferentes.

14. Classifica 5 itens em 5 diferentes categorias sem um modelo (Ex: animais, roupas, móveis). Testar.

1 ponto = se a criança classificar pelo menos 5 itens em 5 diferentes categorias sem um modelo ou sem ser dado o primeiro membro da categoria (mas o adulto pode usar uma dica de partida tal como, “*Você pode classificar/separar estes itens?*”).

½ ponto = se a criança classificar pelo menos 3 ou 4 itens em 3 ou 4 diferentes categorias sem um modelo (exceto dicas verbais) ou sem ser dado o primeiro membro da categoria.

15. Continua 20 padrões, sequências ou tarefas de seriação com 3 passos (Ex: estrela, triângulo, coração, estrela, triângulo...). Testar.

1 ponto = se a criança continuar 20 padrões, sequências ou tarefas de seriação com 3 passos.

½ ponto = se a criança continuar 20 padrões, sequências ou tarefas de seriação com 2 passos.

Comentários/Anotações:

BRINCAR INDEPENDENTE

Pontuação total: _____

A criança espontaneamente se engaja em brincadeiras independentes que são reforçadas automaticamente?

11. Espontaneamente se engaja em brincadeiras de imaginação ou faz de conta em 5 ocasiões (Ex: fantasiar-se, uma festa de faz de conta com animais de brinquedo, fingir que conzinha). Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente se engajar em diferentes brincadeiras de imaginação ou faz de conta em 5 ocasiões.

½ ponto = se a criança espontaneamente se engajar em diferentes brincadeiras de imaginação ou faz de conta em 2 a 4 ocasiões.

12. Repete um comportamento motor amplo de uma brincadeira para obter um efeito melhor em 2 atividades (Ex: jogar a bola na cesta, balançar o taco para rebater, empurrar um balanço). Observar.

1 ponto = se a criança repetir um comportamento motor amplo de uma brincadeira na tentativa de obter o efeito desejado em 2 diferentes atividades.

½ ponto = se a criança repetir um comportamento motor amplo de uma brincadeira na tentativa de obter o efeito desejado em 1 atividade.

13. Engaja-se de forma independente em atividades grafomotoras por 5 minutos (Ex: desenhar, colorir, pintar, recortar, colar). Observar.

1 ponto = se a criança engajar-se de forma independente (sem dicas do adulto e sem reforçadores) em atividades grafomotoras por 5 minutos.

½ ponto = se a criança engajar-se de forma independente (sem dicas do adulto e sem reforçadores) em atividades grafomotoras por 2 a 4 minutos.

14. Engaja-se de forma independente em atividades de brincar continuadas por 10 minutos sem dicas do adulto ou reforçamento (Ex: brincar com “*Traço Mágico*”, brincar de fantasiar-se). Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente engajar-se de forma independente em atividades de brincar continuadas por 10 minutos sem dicas do adulto ou reforçamento.

½ ponto = se a criança espontaneamente engajar-se de forma independente em atividades de brincar continuadas por 5 a 9 minutos sem dicas do adulto ou reforçamento.

15. Desenha ou escreve de forma independente em livros de atividades pré-acadêmicas por 5 minutos (Ex: ligar os números, jogos de pareamento, labirintos, cobrir pontilhado de letras e números). Observar.

1 ponto = se a criança desenhar ou escrever de forma independente em livros de atividades por 5 minutos.

½ ponto = se a criança desenhar ou escrever de forma independente em livros de atividades por 2 a 4 minutos.

Comentários/Anotações:

COMPORTAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL Pontuação total: ____

A criança espontaneamente se engaja em brincadeiras e interações verbais recíprocas com os pares?

11. Espontaneamente coopera com um par para obter um resultado específico 5 vezes (Ex: uma criança segura o balde enquanto a outra coloca água). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente cooperar com um par para obter um resultado específico 5 vezes durante observação ou teste (o par pode receber dicas para engajar a criança-alvo em atividade cooperativa tal como ajudar a carregar uma caixa).

½ ponto = se a criança espontaneamente cooperar com um par para obter um resultado específico de 2 a 4 vezes durante observação ou teste.

12. Espontaneamente pede para pares usando questões do tipo “*O que?*”, “*Quem?*”, “*Onde?*” 5 vezes (Ex: “*Onde você está indo?*”, “*O que é aquilo?*”, “*Quem você está sendo?*”). Observação por tempo – 60 minutos.

1 ponto = se a criança emitir 5 mandos espontâneos diferentes em um período de 1 hora que envolvam fazer perguntas aos pares, ou outros mandos que visam buscar informações.

½ ponto = se a criança emitir de 2 a 4 mandos espontâneos diferentes em um período de 1 hora que envolvam fazer perguntas aos pares, ou outros mandos que visam buscar informações.

13. Responde intraverbalmente a 5 diferentes questões ou sentenças feitas por pares (Ex: responde verbalmente a “*Do que você quer brincar?*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança responder intraverbalmente a 5 diferentes questões ou sentenças feitas por pares sem dicas do adulto ou reforçamento durante 1 hora de observação ou período de teste.

½ ponto = se a criança responder intraverbalmente de 2 a 4 diferentes questões ou sentenças feitas por pares sem dicas do adulto ou reforçamento durante 1 hora de observação ou período de teste.

14. Engaja-se em atividades de brincar social ou de faz de conta com pares por 5 minutos sem dicas do adulto (Ex: brincar de fantasiar-se, encenar cenas de vídeos, brincar de casinha). Observar.

1 ponto = se a criança engajar-se em atividades de brincar social ou de faz de conta com pares por 5 minutos.

½ ponto = se a criança engajar-se em atividades de brincar social ou de faz de conta com pares por 2 a 4 minutos.

15. Engaja-se em trocas verbais sobre um mesmo assunto com pares para 5 assuntos diferentes (Ex: a criança vai e volta conversando sobre fazer um castelo na caixa de areia). Observar.

1 ponto = se a criança iniciar uma interação verbal, ou espontaneamente responder ao comportamento verbal de um par com comportamento verbal adicional e relevante, e mantiver uma interação verbal recíproca que dure por 4 trocas durante um período de observação (observe que qualquer tipo de comportamento verbal conta – mandos, tatos ou intraverbais).

½ ponto = se a criança iniciar uma interação verbal, ou espontaneamente responder ao comportamento verbal de um par com comportamento verbal adicional e relevante, e mantiver uma interação verbal recíproca que dure por 2 ou 3 trocas durante um período de observação.

Comentários/Anotações:

LEITURA

Pontuação total: _____

A criança demonstra interesse por palavras e livros, nomeia (tato) e discrimina letras, e lê e compreende algumas palavras?

11. Atenta-se para um livro quando uma história está sendo lida para ela por 75% do tempo. Observação por tempo – 3 minutos.

1 ponto = se a criança atentar-se para um livro quando uma história está sendo lida para ela por 75% do tempo em um período de 3 minutos, sem qualquer dica para olhar para o livro.

½ ponto = se a criança atentar-se para um livro quando uma história está sendo lida para ela por 50% a 74% do tempo em um período de 3 minutos, sem qualquer dica para olhar para o livro.

12. Seleciona a letra bastão correta de um conjunto de 5 letras, para 10 letras diferentes. Testar.

1 ponto = se a criança selecionar a letra bastão correta de um conjunto de 5 letras, para 10 letras diferentes.

½ ponto = se a criança selecionar a letra bastão correta de um conjunto de 5 letras, para 5 a 9 letras diferentes.

13. Nomeia (tato) 10 letras bastão sob comando. Testar.

1 ponto = se a criança nomear (tato) 10 letras bastão.

½ ponto = se a criança nomear (tato) de 5 a 9 letras bastão.

14. Lê seu próprio nome. Testar.

1 ponto = se a criança ler seu próprio nome quando este é mostrado e é dada a dica verbal “*O que diz aqui?*”. Tome cuidado para não dizer algo como “*De quem é este nome?*”, afinal este estímulo verbal sozinho pode evocar intraverbalmente o nome da criança (a não ser que sejam usados vários nomes). Além disso, garanta que outras palavras não evoquem o nome da criança, ou que não é apenas o seu cartão pessoal com nome que evoca esta resposta (algumas cores, padrões, etc., podem ser a origem do controle).

½ ponto = Nenhum.

15. Emparelha 5 palavras às figuras ou itens correspondentes em um conjunto de 5 estímulos, e vice-versa (Ex: emparelha a palavra escrita BOLO à figura de um bolo).
Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar 5 palavras às figuras ou itens correspondentes em um conjunto de 5 estímulos, e vice-versa.

½ ponto = se a criança emparelhar 3 ou 4 palavras às figuras ou itens correspondentes em um conjunto de 3 ou 4 estímulos, e vice-versa.

Comentários/Anotações:

ESCRITA

Pontuação total: ____

A criança desenha, copia letras e números, e escreve seu nome de forma independente?

11. Imita 5 diferentes ações de escrita após modelo dado por um adulto usando instrumento e superfície para escrita. Testar.

1 ponto = se a criança imitar 5 diferentes ações de escrita após modelo dado por um adulto.

½ ponto = se a criança imitar 3 ou 4 diferentes ações de escrita após modelo dado por um adulto.

12. Traça 5 diferentes formas geométricas dentro de ¼ de polegadas de linhas de forma independente (Ex: círculo, quadrado, triângulo, retângulo, estrela). Testar.

1 ponto = se a criança traçar 5 diferentes formas geométricas dentro de ¼ de polegadas de linhas de forma independente. Formas com muitos ângulos (Ex: uma estrela) podem ser difíceis, mas dê à criança o ponto inteiro se ela se aproximar.

½ ponto = se a criança traçar 5 diferentes formas geométricas dentro de ½ de polegadas de linhas de forma independente.

13. Copia 10 letras ou números de forma legível. Testar.

1 ponto = se a criança copiar 10 letras ou números em qualquer tamanho de forma legível (isto é, um observador poder identificar o número ou letra sem ver o modelo).

½ ponto = se a criança copiar de 5 a 9 letras ou números em qualquer tamanho de forma legível

14. Soletra e escreve de forma legível seu próprio nome sem copiar. Testar.

1 ponto = se a criança soletrar corretamente e escrever de forma legível e independente seu próprio nome (“legível” não precisa ser com “letra bonita”, isto virá com a prática).

½ ponto = se a criança se aproximar das letras de seu nome, mas elas não ficarem claras o suficiente para ler, e/ou ela soletrar seu nome faltando letras.

15. Copia todas as 26 letras do alfabeto em maiúsculas e minúsculas de forma legível. Testar.

1 ponto = se a criança copiar todas as 26 letras do alfabeto em maiúsculas e minúsculas de forma legível e independente.

½ ponto = se a criança se aproximar das letras, mas elas não ficarem claras o suficiente para ler.

Comentários/Anotações:

REPERTÓRIO DE OUVINTE POR FUNÇÃO, CARACTERÍSTICA E CLASSE

Pontuação total: _____

A criança compreende como ouvinte múltiplas palavras que descrevem ou modificam nomes e verbos por função, classe ou característica?

11. Seleciona o item correto de um conjunto de 10 itens que contém 3 estímulos similares (Ex: cor, forma ou classe similar, mas eles são a resposta errada), para 25 diferentes perguntas com “Onde?”, “Quem?” e “O que?” em tarefas de discriminação por função, classe ou característica. (Ex: se o estímulo alvo é um canudo e a pergunta é “Com qual destes você toma suco?”, deve haver 3 itens adicionais no conjunto que se parecem com um canudo, tais como um lápis, uma faca e uma vara). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente o item de um conjunto de 10 itens ou em um livro que contém 3 ou mais estímulos similares, em 25 diferentes tarefas de discriminação por função, classe ou característica.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente de 15 a 24 itens neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

12. Seleciona itens de um livro baseado em 2 componentes verbais: uma característica (Ex: cor), função (Ex: para desenhar) ou classe (Ex: roupas) em 25 tarefas de discriminação por função, classe ou característica (Ex: “Você vê um animal marrom?”, “Pode encontrar alguma roupa com botões?”). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente 25 itens neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente de 15 a 24 itens neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

13. Seleciona itens de uma página de um livro ou do ambiente natural baseado em 3 componentes verbais (Ex: verbo, adjetivo, preposição, pronome), para 25 perguntas com “*Onde?*”, “*Quem?*”, “*O que?*” e “*Qual?*” em tarefas de discriminação por função, classe ou característica (Ex: “*Qual fruta cresce em árvores?*”). Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente 25 itens neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

½ ponto = se a criança selecionar corretamente de 15 a 24 itens neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

14. Seleciona itens de um livro ou do ambiente natural dadas 4 diferentes perguntas de discriminação por função, classe ou característica sobre um mesmo assunto (Ex: “*Onde vive a vaca?*”, “*O que a vaca come?*”, “*Quem tira o leite da vaca?*”) para 25 diferentes assuntos. Testar.

1 ponto = se a criança selecionar corretamente 4 itens para 25 diferentes assuntos apresentados neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica. Observe que a criança também pode verbalizar a resposta correta ao invés de apontar para ela, o que faria desta tarefa parte intraverbal e parte tato (se ela olhar para o item não verbal), se isso acontecer dê à criança o ponto referente a este marcador de discriminação por função, classe ou característica porque a habilidade de intraverbal e tato é mais avançada do que a habilidade de discriminação por função, classe ou característica (a menos que isso seja um hábito).

½ ponto = se a criança selecionar corretamente 4 itens para 15 a 24 diferentes assuntos apresentados neste tipo de tarefa de discriminação por função, classe ou característica.

15. Demonstra 1.000 diferentes respostas de discriminação por função, classe ou característica, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de respostas conhecidas. Testar.

1 ponto = se a criança demonstrar corretamente 1.000 diferentes respostas de discriminação por função, classe ou característica, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de respostas conhecidas. (Observação: veja os comentários sobre tamanho de vocabulário no Nível 3 - Tato - Tarefa 15)

½ ponto = se a criança demonstrar corretamente de 750 a 999 diferentes respostas de discriminação por função, classe ou característica, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de respostas conhecidas.

Comentários/Anotações:

INTRAVERBAL

Pontuação total: _____

A criança responde verbalmente ao conteúdo das palavras de outras pessoas?

11. Espontaneamente emite 20 comentários intraverbais (pode ser parte de mandos) (Ex: O pai fala “*Estou indo para o carro.*”, e a criança espontaneamente diz “*Eu quero sair para dar uma volta!*”). Observar.

1 ponto = se a criança espontaneamente emitir 20 respostas intraverbais no ambiente natural durante o curso de um único dia.

½ ponto = se a criança espontaneamente emitir de 10 a 19 comentários intraverbais em 1 dia.

12. Demonstra 300 respostas intraverbais diferentes, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de intraverbais conhecidos. Testar.

1 ponto = se a criança demonstrar pelo menos 300 respostas intraverbais diferentes quando perguntada. Muitos programas mantêm folhas de registro contendo respostas intraverbais que a criança já aprendeu. Esta lista pode ser usada se for confiável.

½ ponto = se a criança demonstrar pelo menos 200 a 299 respostas intraverbais diferentes quando perguntada.

13. Responde a 2 questões depois de alguém ter lido passagens curtas (com 15 palavras ou mais) de livros, para 25 passagens (Ex: “*Quem derrubou a casa?*”). Testar.

1 ponto = se a criança responder 2 questões para cada uma das 25 passagens (com 15 palavras ou mais) de livros, ou outros materiais escritos.

½ ponto = se a criança responder 1 questão para cada 25 passagens curtas com pelo menos 10 palavras.

14. Descreve 25 diferentes eventos, vídeos, histórias, etc., com 8 palavras ou mais (Ex: Pergunta: “*Diga-me o que aconteceu...*” Resposta: “*O monstro grande assustou todo mundo e todos eles correram para dentro da casa*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança descrever 25 diferentes eventos, vídeos, histórias, etc., com pelo menos 8 palavras. As respostas devem apenas ser pontuadas como corretas se ocorrerem sem dicas ecóicas. Além disso, as descrições verbais devem ser evocadas pelas palavras dos outros, e não pelos eventos visuais em si (o que faria com que estas respostas fossem em parte tatos).

½ ponto = se a criança descrever pelo menos 12 a 24 diferentes eventos, vídeos, histórias, etc., com pelo menos 5 a 7 palavras.

15. Responde a 4 diferentes perguntas com “*Onde?*”, “*Quem?*”, “*O que?*” e “*Qual*” sobre um mesmo assunto, para 10 assuntos (Ex: “*Quem leva você para a escola?*”, “*Onde você estuda?*”, “*O que você leva para a escola?*”). Testar.

1 ponto = se a criança responder a 4 diferentes perguntas com “*Onde?*”, “*Quem?*”, “*O que?*” e “*Qual*” sobre um mesmo assunto, para 10 assuntos. As perguntas devem ser feitas uma após a outra de uma maneira natural (e não em tentativa discreta), com variação e expressão.

½ ponto = se a criança responder a 3 diferentes perguntas com “*Onde?*”, “*Quem?*”, “*O que?*” e “*Qual*” sobre um mesmo assunto, para 5 a 9 assuntos.

Comentários/Anotações:

ROTINA DE SALA DE AULA E HABILIDADES DE GRUPO

Pontuação total: _____

A criança segue as rotinas de sala de aula e aprende em um formato de ensino coletivo?

11. Usa o banheiro e lava as mãos apenas com dicas verbais. Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança usar o banheiro e lavar as mãos com dicas verbais.

½ ponto = se a criança usar o banheiro e lavar as mãos, mas precisar de assistência física.

12. Responde a 5 diferentes instruções coletivas ou questões sem dicas diretas em um grupo de 3 ou mais crianças (Ex: “*Todo mundo de pé.*”, “*Alguém está usando camisa vermelha?*”). Observar.

1 ponto = se a criança responder a 5 diferentes instruções coletivas ou questões sem dicas em um grupo de 3 ou mais crianças.

½ ponto = se a criança responder de 2 a 4 diferentes instruções coletivas ou questões sem dicas em um grupo de 3 ou mais crianças.

13. Trabalha de forma independente por 5 minutos em um grupo, e fica na tarefa por 50% do período. Observar.

1 ponto = se a criança trabalhar de forma independente por 5 minutos em uma atividade ou sessão em grupo envolvendo 3 ou mais crianças, e ficar na tarefa por 50% do período.

½ ponto = se a criança trabalhar de forma independente por 2 a 4 minutos em uma atividade ou sessão em grupo envolvendo 3 ou mais crianças, e ficar na tarefa por 50% do período.

14. Adquire 2 novos comportamentos durante um formato de ensino coletivo com 15 minutos de duração envolvendo 5 ou mais crianças. Testar.

1 ponto = se a criança adquirir 2 novos comportamentos durante um formato de ensino coletivo com 15 minutos de duração envolvendo 5 ou mais crianças, de acordo com medida feita por um pós-teste individual.

½ ponto = se a criança adquirir 1 novo comportamento durante um formato de ensino coletivo com 15 minutos de duração envolvendo 5 ou mais crianças, de acordo com medida feita por um pós-teste individual.

15. Senta-se em uma sessão de grupo envolvendo 5 crianças e com duração de 20 minutos sem comportamentos disruptivos, e responde a 5 questões intraverbais. Testar.

1 ponto = se a criança sentar-se de forma apropriada, e responder a 5 questões intraverbais apresentadas em uma sessão de ensino coletivo envolvendo 5 crianças ou mais e com duração de 20 minutos.

½ ponto = se a criança sentar-se de forma apropriada, e responder de 2 a 4 questões intraverbais apresentadas em uma sessão de ensino coletivo envolvendo 5 crianças ou mais e com duração de 20 minutos.

Comentários/Anotações:

A criança está emitindo estrutura de linguagem e sintaxe mais complexas, demonstradas pelo uso gramatical correto de plurais, posse, marcadores de tempo, e modificadores de nomes e verbos?

11. Emite flexões de substantivos combinando 10 substantivos originais com sufixos para plurais (Ex: cachorro – cachorros) e 10 substantivos originais com sufixos para posse (Ex: coleira de cachorro – coleira de gato). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança emitir flexões de substantivos em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) combinando 10 substantivos originais com sufixos para plurais e 10 substantivos originais com sufixos para posse.

½ ponto = se a criança emitir flexões de substantivos para 10 combinações de substantivos originais com sufixos para plurais, mas não para 10 combinações de substantivos originais com sufixos para posse, ou vice-versa.

12. Emite flexões de verbos combinando 10 verbos no infinitivo com sufixos para passado simples (Ex: brincar – brincou) e 10 verbos no infinitivo com sufixos ou afixos para futuro simples (Ex: brincar – brincaré ou vai brincar). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança emitir flexões de verbos em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) combinando 10 verbos no infinitivo com sufixos para passado simples e 10 verbos no infinitivo com sufixos ou afixos para futuro simples.

½ ponto = se a criança emitir flexões de verbos em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) para 10 verbos no passado simples, e não para 10 verbos no futuro simples, ou vice-versa.

13. Emite 10 diferentes frases nominais contendo pelo menos 3 palavras, com 2 modificadores (Ex: adjetivos, preposições, pronomes) (Ex: “*Ele é meu boneco*”, “*Eu quero sorvete de chocolate*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança emitir 10 frases nominais diferentes formadas por 3 palavras em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) com 2 modificadores.

½ ponto = se a criança emitir de 5 a 9 frases nominais diferentes formadas por 3 palavras em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) com 2 modificadores.

14. Emite 10 diferentes frases de ação contendo pelo menos 3 palavras, com 2 modificadores (Ex: advérbios, preposições, pronomes) (Ex: “*Empurre mais forte*”, “*Suba as escadas*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança emitir 10 frases de ação diferentes formadas por 3 palavras em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) com 2 modificadores.

½ ponto = se a criança emitir de 5 a 9 frases de ação diferentes formadas por 3 palavras em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) com 2 modificadores.

15. Combina frases nominais e de ação para produzir 10 diferentes orações ou sentenças sintaticamente corretas contendo pelo menos 5 palavras (Ex: “*O cachorro lambeu meu rosto*”). Testar ou Observar.

1 ponto = se a criança combinar frases nominais e de ação em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) para produzir 10 diferentes orações ou sentenças sintaticamente corretas.

½ ponto = se a criança combinar frases nominais e de ação em qualquer um dos operantes verbais exceto ecóico (isto é, mando, tato ou intraverbal) para produzir de 5 a 9 diferentes orações ou sentenças sintaticamente corretas.

Comentários/Anotações:

A criança demonstra princípios de habilidades matemáticas envolvendo números, quantidades, contagem, e medidas? (Observação: habilidades relacionadas aos princípios de geometria, tais como as formas, são avaliadas em outras sessões).

11. Identifica como ouvinte os numerais de 1 a 5 em um conjunto com 5 números diferentes. Testar.

1 ponto = se a criança discriminar como ouvinte entre os numerais de 1 a 5 em um conjunto com 5 números diferentes.

½ ponto = se a criança discriminar como ouvinte entre os numerais de 1 a 3 ou 4 em um conjunto com 3 ou 4 números diferentes.

12. Nomeia (tato) os numerais de 1 a 5. Testar.

1 ponto = se a criança nomear (tato) os numerais de 1 a 5 quando estes são apresentados fora de ordem, um por vez.

½ ponto = se a criança nomear (tato) quaisquer 3 ou 4 números.

13. Conta de 1 a 5 itens de um conjunto maior de itens com correspondência 1 para 1 (Ex: “*Pegue 4 carros.*”, “*Agora, pegue 2 carros.*”). Testar.

1 ponto = se a criança contar de 1 a 5 itens de um conjunto maior de itens com correspondência 1 para 1 após uma demanda verbal.

½ ponto = se a criança contar de 1 a 3 ou 4 itens de um conjunto maior de itens com correspondência 1 para 1 após uma demanda verbal.

14. Identifica como ouvinte 8 diferentes comparações envolvendo medidas (Ex: “*Aponte mais ou menos, grande ou pequeno, curto ou comprido, cheio ou vazio, alto ou baixo*”). Testar.

1 ponto = se a criança identificar como ouvinte 8 diferentes comparações envolvendo medidas.

½ ponto = se a criança identificar como ouvinte 6 ou 7 diferentes comparações envolvendo medidas.

15. Emparelha corretamente numerais com quantidades e quantidades com numerais, para os números de 1 a 5 (Ex: Emparelha o número 3 com uma figura de 3 caminhões). Testar.

1 ponto = se a criança emparelhar corretamente numerais com quantidades e quantidades com numerais, para os números de 1 a 5 apresentados em ordem randômica.

½ ponto = se a criança emparelhar corretamente numerais com quantidades e quantidades com numerais, para os números de 1 a 3 ou 4 apresentados em ordem randômica.

Comentários/Anotações:

AVALIAÇÃO PRECOCE DE HABILIDADES ECÓICAS (EESA)

Total bruto (Grupos 1 a 5): _____

Pontuação dos grupos 1-3: Para cada item, pontuar a melhor resposta entre três (3) tentativas.

X = sons corretos e números de sílabas corretas (1 ponto)

/ = resposta reconhecível, porém incorreta ou com perda de consoantes ou sílabas extras (½ ponto)

Em branco = sem resposta, vogais incorretas ou sílabas perdidas (0 pontos)

Grupo 1: Sílabas simples e duplicadas

- | | | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> AH | <input type="checkbox"/> SIM | <input type="checkbox"/> MEU | <input type="checkbox"/> EI | <input type="checkbox"/> BI BI |
| <input type="checkbox"/> EU | <input type="checkbox"/> TOC TOC | <input type="checkbox"/> MIAU | <input type="checkbox"/> SOL | <input type="checkbox"/> AI |
| <input type="checkbox"/> TCHAU | <input type="checkbox"/> MÃO | <input type="checkbox"/> TRIM | <input type="checkbox"/> LUA | <input type="checkbox"/> LÁ |
| <input type="checkbox"/> MUU | <input type="checkbox"/> PÉ | <input type="checkbox"/> AU AU | <input type="checkbox"/> TREM | <input type="checkbox"/> PÓ |
| <input type="checkbox"/> NÃO | <input type="checkbox"/> UM | <input type="checkbox"/> OI | <input type="checkbox"/> CÓ CÓ | <input type="checkbox"/> DÁ |

Sub-total (Grupo 1): _____

Grupo 2: Combinação de duas (2) sílabas (palavras dissílabas)

- | | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> BOLA | <input type="checkbox"/> FOLHA | <input type="checkbox"/> CAMA | <input type="checkbox"/> PAPEL | <input type="checkbox"/> PELO |
| <input type="checkbox"/> LÁPIS | <input type="checkbox"/> DADO | <input type="checkbox"/> DEDO | <input type="checkbox"/> MAMÃE | <input type="checkbox"/> REDE |
| <input type="checkbox"/> BONÉ | <input type="checkbox"/> COLA | <input type="checkbox"/> GATO | <input type="checkbox"/> PAPAI | <input type="checkbox"/> FOCA |
| <input type="checkbox"/> CAPA | <input type="checkbox"/> COPO | <input type="checkbox"/> PERNA | <input type="checkbox"/> LEÃO | <input type="checkbox"/> LUVA |
| <input type="checkbox"/> CHUVA | <input type="checkbox"/> LIVRO | <input type="checkbox"/> BRAÇO | <input type="checkbox"/> MAPA | <input type="checkbox"/> FITA |
| <input type="checkbox"/> CASA | <input type="checkbox"/> CARRO | <input type="checkbox"/> FACA | <input type="checkbox"/> NEVE | <input type="checkbox"/> FOTO |

Sub-total (Grupo 2): _____

Grupo 3: Combinação de três (3) sílabas (palavras trissílabas)

- | | | | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> CAVALO | <input type="checkbox"/> BONECA | <input type="checkbox"/> CABELO | <input type="checkbox"/> BANANA | <input type="checkbox"/> TIJOLO |
| <input type="checkbox"/> GAVETA | <input type="checkbox"/> CAMISA | <input type="checkbox"/> MACACO | <input type="checkbox"/> DANADO | <input type="checkbox"/> TAPETE |
| <input type="checkbox"/> GALINHA | <input type="checkbox"/> SAPATO | <input type="checkbox"/> ESCOLA | <input type="checkbox"/> PALAVRA | <input type="checkbox"/> FIVELA |
| <input type="checkbox"/> CABEÇA | <input type="checkbox"/> MOCHILA | <input type="checkbox"/> GORILA | <input type="checkbox"/> TOMATE | <input type="checkbox"/> MOEDA |
| <input type="checkbox"/> JOELHO | <input type="checkbox"/> CANETA | <input type="checkbox"/> JAQUETA | <input type="checkbox"/> APITO | <input type="checkbox"/> NAVIO |
| <input type="checkbox"/> CAMINHÃO | <input type="checkbox"/> CANECA | <input type="checkbox"/> MORANGO | <input type="checkbox"/> JANELA | <input type="checkbox"/> PANELA |

Sub-total (Grupo 3): _____

Grupo 4: Prosódia – frases faladas (Modelo: ênfase nas sílabas em *ítálico e negrito*)

X = ênfase nas sílabas corretas (1 ponto)

/ = ênfase nas sílabas não destacadas (½ ponto)

Em branco = resposta monotônica (sem ênfase) (0 pontos)

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> AH <i>NÃO</i> | <input type="checkbox"/> <i>NÃO</i> QUERO | <input type="checkbox"/> ME <i>DÁ</i> | <input type="checkbox"/> VOU <i>SIM</i> | <input type="checkbox"/> QUE <i>BOM</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>NÃO</i> VOU | <input type="checkbox"/> É <i>MEU</i> | <input type="checkbox"/> <i>MINHA</i> VEZ | <input type="checkbox"/> PRA <i>MIM</i> | <input type="checkbox"/> <i>NÃO</i> DÁ |

Sub-total (Grupo 4): _____

Grupo 5: Prosódia – outros contextos

X = resposta correta ou próxima do correto (1 ponto)

Em branco = resposta sem qualquer semelhança com o modelo (0 pontos)

Entonação

- () Ecoa variações de entonação em 1-2 linhas de músicas familiares.
- () Ecoa onomatopéias contínuas (Ex: caminhão de bombeiro - Uôuôuôuô)

Sonoridade

- () Ecoa sussurrando
- () Ecoa com voz baixa (Ex: fala “*tchau*”, em vez de “**TCHAU**”)

Duração

- () Mantém “*ahhhh*” por três (3) segundos, de forma ecóica.

Sub-total (Grupo 5): _____

AVALIAÇÃO DE BARREIRAS

Legenda:

0 = Nenhum problema

1 = Problema ocasional

2 = Problema moderado

3 = Problema persistente

4 = Problema severo

1) Comportamentos Negativos

Pontuação: _____

0. Não demonstra nenhum comportamento negativo significativo
1. Engaja-se em alguns pequenos comportamentos negativos semanalmente, mas a recuperação é rápida
2. Emite uma variedade de pequenos comportamentos negativos diariamente (Ex: choro, recusa verbal, se jogar no chão)
3. Emite comportamentos negativos mais severos diariamente (Ex: birras, jogar objetos, destruição de propriedades)
4. Frequentemente emite comportamento negativo severo que é perigoso à própria criança ou a outras pessoas (Ex: agressões, auto-lesões)

2) Controle instrucional (Fuga e Recusa frente a Demandas Instrucionais)

Pontuação: _____

0. Tipicamente cooperativo com instruções e demandas dos adultos
1. Algumas demandas vão evocar pequenos comportamentos não cooperativos, mas a recuperação é rápida
2. Emite comportamento não cooperativo poucas vezes por dia, com birras pequenas, ou outros comportamentos pequenos

3. Emite comportamento não cooperativo várias vezes por dia, com birras longas e comportamentos mais severos
4. Comportamento não cooperativo domina o dia da criança, comportamentos negativos podem ser severos e perigosos

3) Repertório de Mando Ausente, Fraco ou Debilitado Pontuação: _____

0. O repertório de mando está crescendo consistentemente e está proporcional aos outros marcadores
1. Mandos ocorrem, ecóicos são fortes, mas a pontuação dos marcadores de tatos e de habilidades de ouvinte são maiores do que do mando
2. Mandos são limitados a um grupo pequeno de reforçadores consumíveis, apesar de fortes tatos, habilidades de ouvinte, e habilidades de ecóico
3. Mandos são muito limitados, são dependentes de dicas, são habituais, oscilações ocorrem, respostas não correspondem às operações estabelecidas, comportamentos negativos funcionam como mandos, mandos excessivos ou inapropriados ocorrem
4. Nenhum mando eficiente, comportamentos negativos associados, mesmos problemas pontuados no item 3 acima podem ocorrer

4) Repertório de Tato Ausente, Fraco ou Debilitado Pontuação: _____

0. O repertório de tato está crescendo consistentemente e está proporcional aos outros marcadores
1. Tatos ocorrem, ecóicos são fortes, mas as habilidades de ouvinte marcadamente ultrapassam os tatos
2. Erros de tatos ocorrem, ecóico e habilidades de ouvinte fortes, tatos são dependentes de dicas ou oscilam, manutenção necessária
3. Muitos erros de tatos ocorrem, ecóico e habilidades de ouvinte são fortes, emperra em nomes e verbos, tatos habituais, tatos simples (1 palavra) apesar de habilidades de ouvinte com múltiplas palavras (instruções compostas), nenhuma espontaneidade, falha em generalizar

4. Habilidades de tato mínimas apesar de ecóico e habilidades de ouvinte fortes, muitas tentativas de ensinar tatos sem sucesso

5) Imitação motora Ausente, Fraca ou Debilitada

Pontuação: _____

0. O repertório de imitação motora está crescendo consistentemente e está proporcional aos outros marcadores
1. Imitação motora ocorre, mas os pontos são menores do que os pontos em outras habilidades avaliadas neste protocolo
2. A imitação não generaliza facilmente, é inapropriada, ou existe uma dependência de dicas de imitação
3. A imitação é limitada a dicas físicas ou verbais, a motivação para imitar é fraca, mas tem habilidades em outras áreas
4. Não tem nenhuma habilidade de imitação, ou até tem, mas estas nunca ocorrem de forma funcional

6) Repertório de ecóico Ausente, Fraco ou Debilitado

Pontuação: _____

0. O repertório de ecóico está crescendo consistentemente e está proporcional aos outros marcadores
1. Ecóicos ocorrem, mas a imitação motora é marcadamente mais forte do que o ecóico
2. Dependente de dicas para o ecóico, a transferência de controle do ecóico para novos operantes é difícil devido à dependência da dica ecóica, falha em generalizar habilidades ecóicas
3. Demonstra ecolalia imediata ou tardia, precisa de treino extensivo para adquirir novos ecóicos
4. Não apresenta habilidades ecóicas, mas tem outras habilidades, usa sinais ou PECS, treino de ecóico pode evocar comportamentos inadequados

7) Habilidades de Percepção Visual e de Escolha de Acordo com o Modelo Ausentes, Fracas ou Debilitadas **Pontuação: _____**

0. As habilidades visuais e de emparelhamento estão crescendo consistentemente e estão proporcionais aos outros marcadores
1. O emparelhamento ocorre, mas os pontos são menores do que os pontos em outras habilidades avaliadas neste protocolo, especialmente os pontos das habilidades de discriminação auditiva (ouvinte)
2. Erros de emparelhamento ocorrem devido à tendência de responder pela posição, lado ou ordem de randomização (a criança responde antes de ser colocada a demanda), ou devido à pobre exploração dos estímulos, ou ainda por selecionar o último item reforçado
3. Apresenta comportamentos inadequados durante atividades de escolha de acordo com o modelo, não generaliza, só responde com conjuntos pequenos de estímulos, tem problemas com estímulos semelhantes
4. Não apresenta habilidades de emparelhamento, mas tem outras habilidades, tentativas de ensinar habilidades de escolha de acordo com o modelo falharam repetidas vezes, fuga e esquiva ocorrem nestas atividades

8) Repertórios de Ouvinte (Ex: discriminações auditivas - identificações, discriminações por função, classe ou característica) Ausentes, Fracos ou Debilitados **Pontuação: _____**

0. Os repertórios de ouvinte estão crescendo consistentemente e estão proporcionais aos outros marcadores
1. As discriminações auditivas ocorrem, mas os pontos são menores do que os pontos em outras habilidades avaliadas neste protocolo, especialmente os pontos de tatos
2. Erros de discriminação auditiva ocorrem devido à tendência de responder pela posição, lado ou ordem de randomização (a criança responde antes de ser colocada a demanda), ou devido à pobre exploração dos estímulos, ou ainda por selecionar o último item reforçado
3. Comportamentos inadequados ocorrem durante atividades de discriminação auditiva, não generaliza, só responde com conjuntos pequenos de estímulos, tem problemas com estímulos verbais complexos

4. Não apresenta habilidades de discriminação auditiva, mas tem outras habilidades, tentativas de ensinar habilidades de discriminação auditiva falharam repetidas vezes, fuga e esquiva ocorrem nestas atividades

9) Repertório de Intraverbal Ausente, Fraco ou Debilidado Pontuação: _____

0. O repertório de intraverbal está crescendo consistentemente e está proporcional aos outros marcadores
1. Os intraverbais ocorrem, mas os pontos são menores do que os pontos em outras habilidades avaliadas neste protocolo, especialmente os pontos de tatos, discriminações auditivas e discriminações por classe, função e característica
2. Erros de intraverbal ocorrem, emite só respostas habituais, chuta outras respostas, é dependente de dicas, não tem espontaneidade ou ocorrem ecolalias
3. Progresso limitado no treino de intraverbal, erros freqüentes, emite só respostas habituais, os intraverbais são esquecidos rapidamente, não generaliza, não emite comportamento intraverbal com pares, mas emite mandos, tatos e habilidades de discriminação auditiva
4. Não apresenta comportamento intraverbal funcional, ou tem respostas habituais fortes, apesar de ter mandos, tatos e habilidades de discriminação auditiva

10) Habilidades Sociais Ausentes, Fracas ou Debilidadas Pontuação: _____

0. As habilidades sociais são apropriadas para a idade, estão crescendo consistentemente e estão proporcionais aos outros marcadores
1. Os comportamentos sociais ocorrem, mas os pontos são menores do que os pontos em outras habilidades avaliadas neste protocolo
2. Engaja-se em brincadeiras paralelas, mas não inicia interação social, raramente imita os pares ou emite mandos dirigidos a eles
3. Não reveza ou compartilha a vez, não responde aos mandos dos pares ou coopera com os pares, não se engaja em brincadeiras sociais ou de imaginação com pares, mas tem habilidades de linguagem
4. Na maior parte das vezes brinca sozinho, não faz interações verbais e não verbais com os pares, outras habilidades podem ser altas

11) Dependência de dicas

Pontuação: _____

0. Consistentemente aprende novas habilidades, e não mostra sinais de dependência de dicas
1. Normalmente são necessárias muitas tentativas para retirar as dicas, mas o processo de transferência do controle é tipicamente bem sucedido
2. Algumas habilidades ficam dependentes de dicas, tais como intraverbal, comportamentos sociais ou discriminações auditivas (repertório de ouvinte)
3. É tipicamente difícil eliminar dicas, estas são freqüentemente sutis, e as habilidades verbais são limitadas
4. É muito difícil retirar as dicas, a maior parte das habilidades é dependente de dicas ecóicas, imitativas ou verbais

12) Chutar respostas que foram previamente reforçadas

Pontuação: _____

0. Não “chuta” respostas em nenhum repertório
1. Chutes ocorrem ocasionalmente quando novas palavras são adicionadas, mas os chutes param após algumas tentativas
2. Chutes são um problema freqüente, são necessárias muitas tentativas para parar, mas eventualmente novas palavras são aprendidas
3. Os chutes continuam prevalecendo com palavras previamente aprendidas, e ocorrem com mandos, tatos, discriminações auditivas e intraverbais (cada um ou todos), mas não com ecóico ou imitação, poucas palavras novas são aprendidas
4. Chutes ocorrem em quase todas as tentativas, tentativas de parar os chutes podem ter uma longa história de fracasso

13) Habilidades de Examinar com cuidado os Estímulos Debilitadas

Pontuação: _____

0. Tipicamente examina conjuntos de estímulos se a tarefa exige isso

1. Conjuntos grandes com estímulos similares causam problemas de esquadrinamento, mas a criança é bem sucedida depois de 2 tentativas
2. As habilidades de examinar os estímulos são pobres, frequentemente precisam de dicas, são restritas a conjuntos de 5 ou menos estímulos, as habilidades de examinar cenas são limitadas
3. A habilidade de examinar estímulos é limitada a conjuntos de 2 ou 3 estímulos, respostas de selecionar são dependentes de dicas, as habilidades de escolha de acordo com o modelo, discriminação auditiva e discriminação por classe, função e característica são fracas
4. Não examina conjuntos de estímulos, responde antes de olhar para os estímulos, atividades que exigem esquadrinhar os estímulos evocam comportamentos negativos quando pressionados

14) Fracasso em fazer Discriminações Condicionais

Pontuação: _____

0. Faz discriminações condicionais em um nível que está em equilíbrio com as pontuações dos marcadores deste protocolo de avaliação
1. Tem dificuldades quando a discriminação condicional exige mais esforço ou atenção (Ex: conjuntos grandes, cenas, estímulos similares)
2. Progresso limitado em tarefas que envolvem discriminações condicionais verbais (discriminação auditiva, discriminação por classe, função e característica e intraverbal), mas tem bom progresso em outras áreas
3. Fracassa na maior parte das tarefas que envolvem discriminações condicionais (exceto escolha de acordo com o modelo), emite comportamento negativo nestas atividades e tem história de tentativas fracassadas
4. Não faz discriminações condicionais, mas pode fazer discriminações simples (Ex: mandos simples, ecóicos, tatos, imitações)

15) Fracasso em generalizar

Pontuação: _____

0. Demonstra ambas as generalizações, de estímulos e de respostas, em um nível proporcional às suas outras habilidades

1. Demonstra alguma dificuldade com generalização de estímulos, ou dificuldades de generalizar com algumas habilidades
2. Precisa de treino formal de generalização na maior parte das habilidades, mas eventualmente consegue
3. Precisa de treino intensivo de generalização na maior parte das habilidades, freqüentemente as habilidades generalizadas são perdidas
4. Não generaliza, exceto tipos de generalização muito simples (Ex: hora, contextos) em respostas habituais, progresso lento

16) Motivações fracas ou atípicas

Pontuação: _____

0. Demonstra uma ampla gama de motivadores apropriados para a idade
1. Os adultos começam a notar que os motivadores são levemente diferentes dos motivadores de outras crianças
2. Apresenta motivações para padrões estranhos de comportamento, operações estabelecidas fracas para reforçadores apropriados para a idade, motivações sociais fracas
3. Operações estabelecidas anormais para reforçadores primários (sono, comida ou remoção de dor), o valor dos motivadores diminui rapidamente após um curto contato com o item desejado, altas taxas de estereotipia
4. Motivações muito limitadas, motivações estranhas que são fortes, poucas motivações apropriadas para a idade

17) Exigência de resposta enfraquece as motivações

Pontuação: _____

0. Normalmente não perde o interesse em reforçadores quando as demandas são moderadas
1. Demonstra um pouco de perda de interesse se a demanda fica levemente mais alta
2. Tem motivações fortes, mas tolera apenas um pequeno grupo de respostas antes de perder o interesse no reforçador
3. Rapidamente mostra perda de interesse após algumas respostas serem pedidas
4. Sai de perto de seus reforçadores mais potentes se a demanda mais leve é colocada

18) Dependência de reforçamento

Pontuação: _____

- 0. Não tem problema com mudança para reforçamento intermitente ou para reforçadores sociais e verbais
- 1. Demonstra alguma dificuldade com a mudança para reforçadores sociais ou intermitentes, mas eventualmente faz isso
- 2. Precisa de reforçadores consumíveis e tangíveis freqüentes em um esquema intermitente
- 3. Dificuldade de trabalhar com a criança sem usar frequentemente a liberação de reforçamento consumível e tangível, exhibe comportamento de fuga e esquiva
- 4. Dependente de reforçadores consumíveis e tangíveis liberados após cada resposta para a aprendizagem acontecer

19) Auto-estimulação

Pontuação: _____

- 0. Não se engaja em auto-estimulação ou comportamentos repetitivos
- 1. Engaja-se em alguma auto-estimulação, mas isso não compete com outras atividades
- 2. Engaja-se em uma taxa relativamente alta de auto-estimulação que frequentemente compete com outras atividades
- 3. Engaja-se em uma alta taxa de auto-estimulação que compete com atividades acadêmicas e sociais
- 4. Quase constantemente engaja-se em alta taxa de auto-estimulação, outros reforçadores são fracos

20) Problemas de Articulação

Pontuação: _____

- 0. A maior parte dos adultos pode entender o comportamento verbal existente da criança
- 1. Alguma dificuldade em pronunciar certas palavras, mas geralmente pode ser bem entendida, e sua articulação continua melhorando
- 2. Tem dificuldade de ser entendida por estranhos, apesar de ter a maior parte dos pontos do Nível 2 desta avaliação

3. Habilidades vocais muito limitadas e demonstra uma ampla variedade de erros de articulação
4. Não vocal, ou tem uma linguagem completamente ininteligível, apesar de pontos altos em outros marcadores avaliados

21) Comportamento Obsessivo-Compulsivo

Pontuação: _____

0. Não demonstra nenhum comportamento obsessivo que impeça a aprendizagem
1. Apresenta algumas obsessões menores, mas elas são facilmente superadas e não interferem na aprendizagem
2. Apresenta muitas obsessões, emite comportamento negativo moderado quando as obsessões não são cumpridas, mas normalmente obedece e participa das atividades de ensino sem mais disruptivos
3. Apresenta muitas obsessões, emite comportamentos negativos, mas normalmente não obedece sem antes completar a obsessão, e a aprendizagem é interrompida
4. Fortes obsessões são o foco mais importante de cada dia, elas podem consumir uma quantidade significativa de tempo, comportamentos negativos podem ser severos se as obsessões não são cumpridas, e a aprendizagem é regularmente interrompida

22) Comportamento Hiperativo

Pontuação: _____

0. Não excessivamente ativo se comparado aos pares com desenvolvimento típico, atende às tarefas sem dificuldade
1. Ocasionalmente emite comportamento hiperativo ou fracassa em atender à demanda, mas os comportamentos não são disruptivos em atividades diárias ou de aprendizagem
2. Movimenta-se pelo espaço frequentemente, agitado, dificuldade de atender às tarefas, a aprendizagem é interrompida
3. Normalmente é difícil de controlar o comportamento hiperativo, pode não esperar em filas, sentar-se calmamente ou ficar em tarefas mais longas do que alguns minutos exigem dicas frequentes

4. Constantemente em movimento, inquieto, impulsivo, sobe ou pula nos móveis, pode falar excessivamente, dificuldade de ficar engajado em atividades acadêmicas e sociais, a aprendizagem é seriamente afetada

23) Falha em manter contato visual ou atender às pessoas **Pontuação: _____**

0. Faz contato visual apropriado para a idade com os outros, e atende a outras pessoas
1. Os adultos começam a notar que o contato visual é diferente daquele de outras crianças
2. Não faz contato visual freqüente ou atende a faces ou pessoas de um modo similar a outras crianças
3. Não faz contato visual durante pedidos, dificuldade de manter qualquer contato visual, normalmente olha para o lado quando conversa com os outros, atenta-se mais para objetos do que para pessoas
4. Quase nunca faz contato visual, evita pessoas, mas pode ter habilidades verbais

24) Defensividade Sensorial **Pontuação: _____**

0. Nenhum problema relacionado a estímulos sensoriais
1. Os adultos começam a notar que a sensibilidade a vários estímulos sensoriais é diferente daquela de outras crianças
2. Certas estimulações sensoriais podem afetar a criança, mas a defensividade é moderada e normalmente não interfere em atividades de aprendizagem
3. Frequentemente reage a estímulos sensoriais específicos com comportamentos de esquiva tais como mãos no ouvido, fechar os olhos ou ficar agitado
4. Consistentemente reage a estímulos sensoriais específicos com comportamentos negativos tais como birras e agressões, a presença de certos estímulos sensoriais compete com atividades educacionais

VB-MAPP Formulário de Pontuação da Transição

Nome da criança:							
Data de nascimento:							
Idade no teste:	1		2		3		4

Chave	Pontuação	Data	Cor	Avaliador
1° Teste:				
2° Teste:				
3° Teste:				
4° Teste:				

	Pontos nos Marcadores do VB-MAPP	Pontos nas Barreiras do VB-MAPP	Comportamentos Negativos e Controle Instrucional	Rotinas de sala de aula e Habilidades de Grupo	Habilidades Sociais e Brincar Social	Trabalho Acadêmico Independente																								
5	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
4	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
3	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
2	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
1	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

	Generalização	Variação de Reforçadores	Taxa de Aquisição de Habilidades	Retenção de Novas Habilidades	Aprendizagem em Ambiente Natural	Transferência sem Treino																								
5	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
4	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
3	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
2	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
1	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

	Adaptabilidade a Mudança	Comportamentos Espontâneos	Tempo de Lazer Auto-Dirigido	Auto-Cuidado Geral	Habilidades de Banheiro	Habilidades para Comer																								
5	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
4	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
3	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
2	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
1	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

VB-MAPP - Avaliação de Transição

Avalie a Criança em uma Escala de 1 a 5 para Cada Área

1) Pontuação na Avaliação de Marcadores do VB-MAPP Pontuação: _____

1. Pontua de 0 a 25 na Avaliação de Marcadores
2. Pontua de 26 a 50 na Avaliação de Marcadores
3. Pontua de 51 a 100 na Avaliação de Marcadores
4. Pontua de 101 a 135 na Avaliação de Marcadores
5. Pontua de 136 a 170 na Avaliação de Marcadores

2) Pontuação Total na Avaliação de Barreiras do VB-MAPP Pontuação: _____

1. Pontua de 56 a 96 na Avaliação de Barreiras
2. Pontua de 31 a 55 na Avaliação de Barreiras
3. Pontua de 21 a 30 na Avaliação de Barreiras
4. Pontua de 11 a 20 na Avaliação de Barreiras
5. Pontua de 0 a 10 na Avaliação de Barreiras

3) Pontuação na Avaliação de Barreiras do VB-MAPP em Comportamentos Negativos e Controle Instrucional Pontuação: _____

1. Uma pontuação total de 6 ou 7 em comportamentos negativos e controle instrucional na Avaliação de Barreiras
2. Uma pontuação total de 5 em comportamentos negativos e controle instrucional na Avaliação de Barreiras
3. Uma pontuação total de 3 ou 4 em comportamentos negativos e controle instrucional na Avaliação de Barreiras
4. Uma pontuação total de 2 em comportamentos negativos e controle instrucional na Avaliação de Barreiras
5. As criança não tem questões comportamentais, demonstrado por uma pontuação de 0 ou 1 na Avaliação de Barreiras

4) Pontuação na Avaliação de Marcadores do VB-MAPP em Rotinas de Sala de Aula e Habilidades de Grupo **Pontuação: _____**

1. Marca 2 pontos em rotinas de sala de aula e habilidades de grupo na Avaliação de Marcadores
2. Marca 3 ou 4 pontos em rotinas de sala de aula e habilidades de grupo na Avaliação de Marcadores
3. Marca de 5 a 7 pontos em rotinas de sala de aula e habilidades de grupo na Avaliação de Marcadores
4. Marca 8 ou 9 pontos em rotinas de sala de aula e habilidades de grupo na Avaliação de Marcadores
5. Marca 10 pontos em rotinas de sala de aula e habilidades de grupo na Avaliação de Marcadores

5) Pontuação na Avaliação de Marcadores do VB-MAPP em Comportamento Social e Brincar Social **Pontuação: _____**

1. Marca 2 ou 3 pontos em comportamento social e brincar social na Avaliação de Marcadores
2. Marca 4 ou 5 pontos em comportamento social e brincar social na Avaliação de Marcadores
3. Marca de 6 a 9 pontos em comportamento social e brincar social na Avaliação de Marcadores
4. Marca de 10 a 12 pontos em comportamento social e brincar social na Avaliação de Marcadores
5. Marca de 13 a 15 pontos em comportamento social e brincar social na Avaliação de Marcadores

6) Trabalha Independente em Tarefas Acadêmicas **Pontuação: _____**

1. Trabalha independente em tarefas acadêmicas por pelo menos 30 segundos com não mais do que 1 dica do adulto

2. Trabalha independente em tarefas acadêmicas por pelo menos 1 minuto com não mais do que 1 dica do adulto
3. Trabalha independente em tarefas acadêmicas por pelo menos 2 minutos sem dica do adulto para ficar na tarefa
4. Trabalha independente em tarefas acadêmicas por pelo menos 5 minutos sem dica do adulto para ficar na tarefa
5. Trabalha independente em tarefas acadêmicas por pelo menos 10 minutos sem dica do adulto para ficar na tarefa

7) Generalização de Habilidades no decorrer do Tempo e em diferentes Contextos, Comportamentos, Materiais, e Pessoas **Pontuação: _____**

1. Generaliza poucas habilidades novas para diferentes pessoas e no decorrer do tempo, mas não generaliza facilmente entre materiais
2. Generaliza para novos materiais, mas apenas após treino intensivo de generalização (modelos múltiplos)
3. Demonstra generalização de estímulos espontânea no ambiente natural em 10 ocasiões
4. Demonstra generalização de respostas espontânea no ambiente natural em 10 ocasiões
5. Consistentemente demonstra ambas as generalizações, de estímulos e de respostas, na primeira ou segunda tentativa

8) Variação de Itens e Eventos que Funcionam como Reforçadores

Pontuação: _____

1. Reforçadores são freqüentes e principalmente guloseimas, líquidos, e contato físico (reforçadores primários)
2. Reforçadores são tangíveis, sensoriais, ou manipuláveis tais como brinquedos, objetos de causa e efeito, música, bonecas
3. Reforçadores são sociais (Ex: atenção), mediados por pares (Ex: jogos), relacionados a locais específicos (Ex: parques, lojas), e menos freqüentes; são estes

reforçadores condicionados (aprendidos) que são principalmente usados para o ensino

4. Reforçadores são intermitentes, sociais, automáticos, e envolvem uma ampla gama de itens e atividades
5. Reforçadores são intermitentes, sociais, apropriados para a idade, variados, envolvem informações verbais e mudam frequentemente

9) Taxa de Aquisição de Novas Habilidades

Pontuação: _____

1. Tipicamente precisa de 2 ou mais semanas de sessões de treino e centenas de tentativas para adquirir uma nova habilidade
2. Precisa de pelo menos 1 semana de sessões de treino e 100 ou mais tentativas para adquirir uma nova habilidade alvo
3. Adquire muitas habilidades alvo novas em uma semana com média de menos de 50 tentativas de treino
4. Adquire muitas habilidades alvo novas em uma semana com média de menos de 25 tentativas de treino
5. Consistentemente adquire novas habilidades alvo diariamente com média de 5 tentativas ou menos

10) Retenção de Novas Habilidades

Pontuação: _____

1. Retém uma nova habilidade por pelo menos 10 minutos após ela ter sido marcada como correta em uma sessão de ensino
2. Retém uma nova habilidade por pelo menos 1 hora após ela ter sido marcada como correta em uma sessão de ensino
3. Retém uma nova habilidade por 24 horas após ela ter sido marcada como correta com 5 ou menos tentativas de manutenção
4. Retém habilidades adquiridas após um período de 24 horas sem tentativas de manutenção
5. Tipicamente retém habilidades adquiridas por pelo menos 1 semana sem tentativas de manutenção

11) Aprendizagem em Ambiente Natural

Pontuação: _____

1. Adquire 2 novas habilidades motoras no ambiente natural sem treino intensivo
2. Adquire 5 novos mandos ou tatos no ambiente natural sem treino intensivo
3. Adquire 25 novos mandos ou tatos no ambiente natural sem treino intensivo
4. Adquire 25 novos intraverbais no ambiente natural sem treino intensivo
5. Facilmente e consistentemente aprende novas habilidades diariamente em um contexto natural ou de grupo sem treino intensivo

12) Demonstra Transferência entre Operantes Verbais sem Treino

Pontuação: _____

1. Demonstra transferência de ecóico para mando ou tato em 2 respostas verbais com 2 ou menos tentativas de transferência
2. Demonstra transferência de ecóico para mando ou tato em 5 respostas verbais sem tentativas de transferência
3. Demonstra transferência de tato para mando em 10 respostas verbais sem treino
4. Demonstra transferência de tato para intraverbal em 10 tópicos ou eventos sem treino
5. Demonstra transferência diária, envolvendo partes avançadas da linguagem, e todas as habilidades de falante e de ouvinte

13) Adaptabilidade a Mudanças

Pontuação: _____

1. Adapta-se a algumas mudanças pequenas com preparação verbal, mas pode demonstrar algum comportamento negativo
2. Aceita pequenas mudanças, mostra angústia considerável, precisa de preparação substancial para mudança
3. Fica irritado e reclama de mudanças, pode perseverar, mas finalmente aceita a mudança
4. Adapta-se a mudanças rapidamente e sem comportamentos negativos, mas mostra sinais de pouca angústia

5. A criança manipula bem mudanças na rotina, e ignora ou lida com outras distrações e mudanças

14) Comportamentos Espontâneos

Pontuação: _____

1. Emite alguns comportamentos espontaneamente, mas a maior parte da linguagem e das habilidades sociais é com dica
2. Emite muitos comportamentos espontaneamente, mas eles são na maioria comportamentos não verbais
3. Espontaneamente (sem dicas verbais) emite mandos e tatos muitas vezes ao dia
4. Espontaneamente emite mando, tato, intraverbal, e comportamento verbal social muitas vezes ao dia
5. Emite comportamentos espontâneos apropriados na maior parte das 16 áreas da Avaliação de Marcadores

15) Habilidades de Lazer e Brincar Auto-Dirigido: Pontuações na Avaliação de Marcadores VB-MAPP em Brincar Independente

Pontuação: _____

1. Marca 3 pontos em brincar independente na Avaliação de Marcadores
2. Marca 5 pontos em brincar independente na Avaliação de Marcadores
3. Marca 8 pontos em brincar independente na Avaliação de Marcadores
4. Marca 11 pontos em brincar independente na Avaliação de Marcadores
5. Marca 14 pontos em brincar independente na Avaliação de Marcadores

16) Habilidades de Auto-Cuidado Geral

Pontuação: _____

1. Não apresenta auto-cuidado independente, mas não se engaja em comportamentos negativos quando os adultos fornecem cuidados pessoais
2. Precisa de dicas verbais ou físicas para completar a maioria das atividades de auto-cuidado
3. Precisa principalmente de dicas verbais, mas tenta aproximações em muitas tarefas de auto-cuidado

4. Inicia algumas tarefas de auto-cuidado e geralmente tenta aproximações, mas ainda precisa de dicas verbais
5. É motivado, inicia aproximações para a maior parte das habilidades, e generaliza, mas pode precisar de dicas verbais

17) Habilidades de Banheiro

Pontuação: _____

1. Ainda usa fraldas, mas demonstra prontidão para o treino de banheiro (Ex: períodos com a fralda seca, senta no vaso por 2 minutos)
2. O treino de banheiro começou, ocasionalmente faz xixi no vaso, mas ainda usa fraldas
3. O controle diurno da bexiga está feito, usa pull ups (acessório intermediário para transição da fralda para a cueca/calcinha), ocorrem acidentes ocasionais, precisa de dicas e assistência para completar a rotina do banheiro
4. O controle da bexiga e do intestino está feito, mas precisa de dicas e assistência para completar a rotina do banheiro
5. Inicia ou pede para ir ao banheiro e completa de forma independente todos os passos da rotina do banheiro

18) Habilidades para Comer

Pontuação: _____

1. Demonstra algum comer independente, mas precisa de muitas dicas físicas para comer, muitas vezes faz bagunça na alimentação
2. Come de forma independente alimentos de comer com as mãos, mas precisa que o adulto arrume a comida, dê dicas verbais e faça a limpeza
3. Pega a comida de sua lancheira e come alimentos de comer com as mãos de forma independente, mas precisa da dica verbal do adulto para comer
4. Usa uma colher de forma independente, come sem dicas, faz uma bagunça mínima, precisa de dicas para a limpeza
5. Pega itens alimentares, come e usa os utensílios de forma independente, faz a limpeza de forma independente ou com 1 dica verbal

VB-MAPP

Tabela de Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 1 (0 a 18 meses)

Nome da criança				
Data de Nascimento				
Idade no teste	1	2	3	4

Chave	Pontos	Data	Cor	Avaliador
1° Teste				
2° Teste				
3° Teste				
4° Teste				

Mando	Tato	Ouvinte	Percepção Visual - Escolha de Acordo com o Modelo	Brincar	Social	Imitação	Ecóico	Vocal
5-M	5-M	5-M	5-M	5-M	5-M	5-M	5-M	5-M
5-e	5-c	5-e	5-e	5-e	5-c	5-a		
5-d	5-b	5-d	5-d	5-d	5-b	5-c		
5-c	5-a	5-c	5-c	5-c	5-a	5-b		
5-b		5-b	5-b	5-b		5-a		
5-a		5-a	5-a	5-a				
4-M	4-M	4-M	4-M	4-M	4-M	4-M	4-M	4-M
4-e	4-b	4-e	4-b	4-e	4-d	4-d		
4-d	4-a	4-d	4-a	4-d	4-c	4-c		
4-c		4-c		4-c	4-b	4-b		
4-b		4-b		4-b	4-a	4-a		
4-a		4-a		4-a				
3-M	3-M	3-M	3-M	3-M	3-M	3-M	3-M	3-M
3-d	3-b	3-f	3-b	3-e	3-c	3-d		
3-c	3-a	3-e	3-a	3-d	3-b	3-c		
3-b		3-d		3-c	3-a	3-b		
3-a		3-c		3-b		3-a		
		3-b		3-a				
		3-a						
2-M	2-M	2-M	2-M	2-M	2-M	2-M	2-M	2-M
2-e		2-a	2-c	2-e	2-c	2-c		
2-d			2-b	2-d	2-b	2-b		
2-c			2-a	2-c	2-a	2-a		
2-b				2-b				
2-a				2-a				
1-M	1-M	1-M	1-M	1-M	1-M	1-M	1-M	1-M
1-d	1-a	1-a	1-b	1-d	1-c	1-b		
1-c			1-a	1-c	1-b	1-a		
1-b				1-b	1-a			
1-a				1-a				

VB-MAPP

Tabela de Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 2 (18 a 30 meses)

Nome da criança				
Data de Nascimento				
Idade no teste	1	2	3	4

Chave	Pontos	Data	Cor	Avaliador
1º Teste				
2º Teste				
3º Teste				
4º Teste				

Mando	Tato	Ouvinte	Percepção Visual - Escolha de Acordo com o Modelo	Brincar	Social	Imitação	Ecóico	Repertório de Ouvinte por Função, Classe e Característica	Intraverbal	Grupo	Linguística
10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M	10-M
10-f	10-e	10-e	10-e	10-f	10-e	10-e		10-e	10-g	10-g	10-d
10-e	10-d	10-d	10-d	10-e	10-d	10-d		10-d	10-f	10-f	10-c
10-d	10-c	10-c	10-c	10-d	10-c	10-c		10-c	10-e	10-e	10-b
10-c	10-b	10-b	10-b	10-c	10-b	10-b		10-b	10-d	10-d	10-a
10-b	10-a	10-a	10-a	10-b	10-a	10-a		10-a	10-c	10-c	
10-a				10-a					10-b	10-b	
									10-a	10-a	
9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M	9-M
9-f	9-e	9-d	9-e	9-d	9-f	9-d		9-e	9-f	9-d	9-e
9-e	9-d	9-c	9-d	9-c	9-e	9-c		9-d	9-e	9-c	9-d
9-d	9-c	9-b	9-c	9-b	9-d	9-b		9-c	9-d	9-b	9-c
9-c	9-b	9-a	9-b	9-a	9-c	9-a		9-b	9-c	9-a	9-b
9-b	9-a		9-a		9-b			9-a	9-b		9-a
9-a					9-a				9-a		
8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M	8-M
8-f	8-d	8-d	8-e	8-d	8-d	8-g		8-f	8-d	8-d	8-d
8-e	8-c	8-c	8-d	8-c	8-c	8-f		8-e	8-c	8-c	8-c
8-d	8-b	8-b	8-c	8-b	8-b	8-e		8-d	8-b	8-b	8-b
8-c	8-a	8-a	8-b	8-a	8-a	8-d		8-c	8-a	8-a	8-a
8-b			8-a			8-c		8-b			
8-a						8-b		8-a			
						8-a					
7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M	7-M
7-g	7-e	7-d	7-f	7-e	7-d	7-g		7-f	7-d	7-e	7-c
7-f	7-d	7-c	7-e	7-d	7-c	7-f		7-e	7-c	7-d	7-b
7-e	7-c	7-b	7-d	7-c	7-b	7-e		7-d	7-b	7-c	7-a
7-d	7-b	7-a	7-c	7-b	7-a	7-d		7-c	7-a	7-b	
7-c	7-a		7-b	7-a		7-c		7-b		7-a	
7-b			7-a			7-b		7-a			
7-a						7-a					
6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M	6-M
6-e	6-d	6-d	6-h	6-e	6-e	6-e		6-c	6-d	6-d	
6-d	6-c	6-c	6-g	6-d	6-d	6-d		6-b	6-c	6-c	
6-c	6-b	6-b	6-f	6-c	6-c	6-c		6-a	6-b	6-b	
6-b	6-a	6-a	6-e	6-b	6-b	6-b			6-a	6-a	
6-a			6-d	6-a	6-a	6-a					
			6-c								
			6-b								
			6-a								

VB-MAPP

Tabela de Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 3 (30 a 48 meses)

Nome da criança				
Data de Nascimento				
Idade no teste	1	2	3	4

Chave	Pontos	Data	Cor	Avaliador
1º Teste				
2º Teste				
3º Teste				
4º Teste				

Mando	Tato	Ouvinte	Percepção Visual - Escolha de Acordo com o Modelo	Brincar	Social	Escrita	Leitura	Repertório de Ouvinte por Função, Classe e Característica	Intraverbal	Grupo	Linguística	Matemática
15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M	15-M
15-e	15-g	15-e	15-d	15-e	15-g	15-c	15-f	15-e	15-k	15-h	15-i	15-i
15-d	15-f	15-d	15-c	15-d	15-f	15-b	15-e	15-d	15-j	15-g	15-h	15-h
15-c	15-e	15-c	15-b	15-c	15-e	15-a	15-d	15-c	15-i	15-f	15-g	15-g
15-b	15-d	15-b	15-a	15-b	15-d		15-c	15-b	15-h	15-e	15-f	15-f
15-a	15-c	15-a		15-a	15-c		15-b	15-a	15-g	15-d	15-e	15-e
	15-b				15-b		15-a		15-f	15-c	15-d	15-d
	15-a				15-a				15-e	15-b	15-c	15-c
									15-d	15-a	15-b	15-b
									15-c		15-a	15-a
									15-b			
									15-a			
14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M	14-M
14-d	14-e	14-d	14-d	14-e	14-e	14-d	14-e	14-f	14-k	14-f	14-e	14-e
14-c	14-d	14-c	14-c	14-d	14-d	14-c	14-d	14-e	14-j	14-e	14-d	14-d
14-b	14-c	14-b	14-b	14-c	14-c	14-b	14-c	14-d	14-i	14-d	14-c	14-c
14-a	14-b	14-a	14-a	14-b	14-b	14-a	14-b	14-c	14-h	14-c	14-b	14-b
	14-a			14-a	14-a		14-a	14-b	14-g	14-b	14-a	14-a
								14-a	14-f			
									14-e			
									14-d			
									14-c			
									14-b			
									14-a			
13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M	13-M
13-f	13-f	13-e	13-d	13-e	13-e	13-d	13-e	13-h	13-i	13-d	13-e	13-d
13-e	13-e	13-d	13-c	13-d	13-d	13-c	13-d	13-g	13-h	13-c	13-d	13-c
13-d	13-d	13-c	13-b	13-c	13-c	13-b	13-c	13-f	13-g	13-b	13-c	13-b
13-c	13-c	13-b	13-a	13-b	13-b	13-a	13-b	13-e	13-f	13-a	13-b	13-a
13-b	13-b	13-a		13-a	13-a		13-a	13-d	13-e		13-a	
13-a	13-a							13-c	13-d			
								13-b	13-d			
								13-a	13-c			
									13-b			
									13-a			
12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M	12-M
12-e	12-g	12-f	12-d	12-d	12-f	12-f	12-e	12-g	12-g	12-d	12-d	12-d
12-d	12-f	12-e	12-c	12-c	12-e	12-e	12-d	12-f	12-f	12-c	12-c	12-c
12-c	12-e	12-d	12-b	12-b	12-d	12-d	12-c	12-e	12-e	12-b	12-b	12-b
12-b	12-d	12-c	12-a	12-a	12-c	12-c	12-b	12-d	12-d	12-a	12-a	12-a
12-a	12-c	12-b			12-b	12-b	12-a	12-c	12-c			
	12-b	12-a			12-a	12-a		12-b	12-b			
	12-a							12-a	12-a			
11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M	11-M
11-e	11-h	11-f	11-d	11-d	11-e	11-g	11-c	11-f	11-h	11-d	11-d	11-e
11-d	11-g	11-e	11-c	11-c	11-d	11-f	11-b	11-e	11-g	11-c	11-c	11-d
11-c	11-f	11-d	11-b	11-b	11-c	11-e	11-a	11-d	11-f	11-b	11-b	11-c
11-b	11-e	11-c	11-a	11-a	11-b	11-d		11-c	11-e	11-a	11-a	11-b
11-a	11-d	11-b			11-a	11-c		11-b	11-d			11-a
	11-c	11-a				11-b		11-a	11-c			
	11-b					11-a			11-b			
	11-a								11-a			

Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 1 (0 a 18 meses)

Habilidade	MANDO – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Faz contato visual (olhar em movimento) como forma de mando por atenção ou outros reforçadores 2 vezes. <u>Observar.</u>	
1-b	Aproxima-se de um item reforçador para indicar a presença de uma operação motivadora 2 vezes. <u>Observar.</u>	
1-c	Puxa um adulto para ter acesso a um item reforçador 2 vezes. <u>Observar.</u>	
1-d	Aponta ou gesticula em direção a um reforçador para obtê-lo por 2 vezes. <u>Observar.</u>	
1-M	Emite 2 palavras, sinais ou PECS, mas pode precisar de dica ecóica, imitativa ou outras dicas, mas não dicas físicas. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-a	Aponta para 2 diferentes reforçadores visando obtê-los por 2 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-b	Acena com a cabeça ou diz “ <i>Sim</i> ” ou “ <i>Não</i> ” quando um reforçador é oferecido por 2 vezes (exceto um alvo inicial). <u>Testar ou Observar.</u>	
2-c	Emite 2 mandos diferentes sem dicas ecóicas – pode ser com dicas verbais ou do objeto. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-d	Espontaneamente emite 1 mando sem dicas ecóicas ou imitativas – pode ser com dicas do objeto. <u>Observar.</u>	
2-e	Generaliza 2 mandos conhecidos com 2 pessoas diferentes e em 2 contextos diferentes. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-M	Emite 4 mandos diferentes sem dicas (exceto “<i>O que você quer</i>”) - os itens desejados podem estar presentes (ex: bola, musica, bolacha). <u>Testar.</u>	
3-a	Emite 2 mandos espontâneos (sem dica verbal); - o objeto pode estar presente. <u>Observar.</u>	
3-b	Emite 5 mandos sem dicas ecóicas ou imitativas – pode ser com dicas verbais ou do objeto. <u>Observar.</u>	
3-c	Generaliza 3 mandos por 2 exemplos de itens desejados (Ex: pede “ <i>Escorregador</i> ” para 2 escorregadores diferentes). <u>Testar ou Observar.</u>	
3-d	Emite 6 mandos diferentes sem dicas ecóicas ou imitativas – pode ser com dicas verbais ou do objeto. <u>Testar ou Observar.</u>	
3-M	Generaliza 6 mandos entre 2 pessoas, 2 ambientes e 2 exemplos diferentes de um mesmo reforçador (ex: pedir bolhas de sabão para a mãe e para o pai, dentro e	

	fora de casa e, também, bolhas de sabão de frascos diferentes - azul e o vermelho). <u>Testar ou Observar.</u>	
4-a	Pede atenção 2 vezes com algum tipo de resposta identificável (Ex: tocar no braço). <u>Observar.</u>	
4-b	Emite 2 mandos sem um objeto presente – pode ser com a pergunta “ <i>O que você quer?</i> ”. <u>Observar.</u>	
4-c	Emite 2 mandos sem dicas verbais – pode ser com dicas do objeto. <u>Observar.</u>	
4-d	Pede para os outros olharem para o mesmo estímulo para o qual ela está olhando em 5 vezes por dia. <u>Observar.</u>	
4-e	Emite 1 mando para remover um item ou uma atividade indesejável (Ex: “ <i>Não</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
4-M	Espontaneamente (sem dica verbal) emite 5 mandos. Os itens desejados podem estar presentes. <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
5-a	Emite 3 mandos diferentes sem um objeto presente – pode ser com dica verbal (Ex: “ <i>Mamãe</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
5-b	Emite 3 mandos diferentes sem dicas verbais – pode ser com dica do objeto. <u>Testar ou Observar.</u>	
5-c	Os mandos contêm entonações que variam e são apropriadas à motivação do momento por 2 vezes. <u>Observar.</u>	
5-d	Adquire um novo mando em menos de 20 tentativas de treino. <u>Testar.</u>	
5-e	Continua emitindo um mando 2 vezes se o reforçador não é dado (persistência). <u>Testar ou Observar.</u>	
5-M	Emite 10 mandos diferentes sem dica (exceto: <i>O que você quer?</i>) - os itens desejados podem estar presentes (Ex: maçã, carro, suco, balanço). <u>Testar ou Observar.</u>	

Habilidade	TATO – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Tateia uma pessoa, animal de estimação ou objeto familiar com dicas verbais e motivação presente. (Ex: “ <i>Mamãe</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
1-M	Tateia 2 itens (Ex: pessoas, bichos, personagens ou outros objetos). <u>Testar.</u>	
2-M	Tateia 4 itens quaisquer (Ex: pessoas, bichos, personagens ou outros objetos).	

	<u>Testar.</u>	
3-a	Generaliza respostas desconhecidas para 2 diferentes pessoas e em 2 diferentes contextos (Ex: Nomeia “Gatinho” para o papai e a mamãe; verbaliza “Dada” enquanto está na cama e na cozinha). <u>Testar ou Observar.</u>	
3-b	Generaliza tatos para 2 exemplos de um item com 2 itens (Ex: Nomeia 2 telefones diferentes). <u>Testar.</u>	
3-M	Tateia 6 itens não reforçadores (Ex: sapato, chapéu, cama, colher, carro, xícara). <u>Testar.</u>	
4-a	Olha fotos de família e, com dicas verbais, nomeia 2 membros da família. <u>Testar.</u>	
4-b	Tateia 2 figuras de um livro ou cartões de figuras (2D) (Ex: “Pato”, “Bola”). <u>Testar.</u>	
4-M	Espontaneamente tateia 2 itens diferentes (sem dica verbal). <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
5-a	Tateia 5 figuras (2D). <u>Testar.</u>	
5-b	Mantém um tato recentemente adquirido após 24 horas sem treino. <u>Testar.</u>	
5-c	Generaliza tatos para 3 exemplos de um item com 5 itens (Ex: Tateia 3 diferentes colheres). <u>Testar.</u>	
5-M	Tateia 10 itens (Ex: objetos comuns, pessoas, partes do corpo ou figuras). <u>Testar.</u>	

Habilidade	RESPOSTA DE OUVINTE – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Vira a cabeça para localizar a fonte de um som (Ex: sino, brinquedo, telefone tocando). <u>Observar.</u>	
1-M	Atende para a voz de um falante fazendo contato visual com ele 5 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-a	Sorri para o som da voz de um cuidador 2 vezes. <u>Observar.</u>	
2-M	Responde ao ouvir o seu nome 5 vezes (Ex: olha para o falante). <u>Testar.</u>	
3-a	Interrompe uma atividade lúdica quando seu nome é chamado. <u>Testar ou Observar.</u>	

3-b	Responde a “Não”, “Quente”, “Pare” ou outros comandos no contexto apropriado. <u>Observar.</u>	
3-c	Olha para um objeto ou figura quando esta é nomeada (sem discriminação) 5 vezes. <u>Observar.</u>	
3-d	Responde a 2 instruções verbais simples (1 parte) (Ex: “ <i>Sente-se</i> ”, estando perto de uma cadeira). <u>Testar ou Observar.</u>	
3-e	Discrimina entre 2 membros da família e/ou animais de estimação quando nomeados (Ex: “ <i>Onde está o papai?</i> ”)	
3-f	Discrimina entre 2 objetos quando eles são apresentados ao nível dos olhos (Ex: olha para, toca ou aponta a bola quando são mostrados uma bola e um sapato e é solicitado “ <i>Toque na bola</i> ”). <u>Testar.</u>	
3-M	Olha, toca ou aponta corretamente uma pessoa da família, um animal de estimação ou outro reforçador quando apresentados em um conjunto de 2 estímulos, para 5 reforçadores diferentes (Ex: <i>Onde está a mamãe?</i>; <i>Onde está o Elmo?</i>). <u>Testar ou observar.</u>	
4-a	Seleciona o item correto de um conjunto de 2 itens para 10 objetos ou figuras diferentes. <u>Testar.</u>	
4-b	Mantém contato visual com um falante por 2 segundos. <u>Observar.</u>	
4-c	Toca em 2 partes do corpo (Ex: “ <i>Toque no seu nariz</i> ”, “ <i>Onde estão suas orelhas?</i> ”). <u>Testar.</u>	
4-d	Desempenha 2 ações motoras (Ex: “ <i>Bata palmas</i> ”, “ <i>Você pode girar?</i> ”). <u>Testar.</u>	
4-e	Seleciona o item correto de um conjunto de 3 itens quando nomeado, para 10 itens diferentes (Ex: cachorro, chapéu, livro). <u>Testar.</u>	
4-f	Generaliza numa tarefa de discriminação de ouvinte para 2 exemplos de 5 itens diferentes (Ex: pode identificar 2 cachorros diferentes, 2 xícaras diferentes, 2 bolas diferentes). <u>Testar.</u>	
4-M	Executa 4 ações motoras diferentes quando solicitado sem dica visual. (ex: “<i>Você pode pular?</i>”; “<i>Bata palmas.</i>”). <u>Testar.</u>	
5-a	Identifica 5 itens em um período de 10 segundos (teste de fluência). <u>Testar.</u>	
5-b	Demonstra 6 ações motoras diferentes após o comando sem dica visual. <u>Testar.</u>	
5-c	Mantém uma habilidade de ouvinte adquirida depois de 24 horas sem treino. <u>Testar.</u>	
5-d	Espontaneamente (sem dicas diretas para responder) emite uma resposta de ouvinte 2 vezes. <u>Observar.</u>	

5-e	Generaliza tarefas de ouvinte conhecidas por 3 diferentes pessoas, 3 diferentes contextos e 3 vezes por dia. <u>Testar.</u>	
5-M	Seleciona o item correto de um conjunto de 4 itens para 20 diferentes objetos ou figuras. (ex: “Mostre-me o gato”; “Aponte o sapato”). <u>Testar.</u>	

Habilidade	HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Atenta visualmente para faces e pessoas 5 vezes. <u>Observar.</u>	
1-b	Atenta visualmente para objetos reforçadores 5 vezes. <u>Observar.</u>	
1-M	Acompanha visualmente estímulos em movimento por 2 segundos, 5 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
2-a	Alcança e pega com sucesso objetos 5 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-b	Usa o dedo indicador para tocar as coisas ou para outras utilidades 5 vezes. <u>Observar.</u>	
2-c	Manipula brinquedos e objetos com uma variedade de formas por 10 segundos, 5 vezes. <u>Observar.</u>	
2-M	Pega pequenos objetos com polegar, indicador e dedo médio (pinça) 5 vezes. <u>Observar.</u>	
3-a	Transfere objetos de uma mão para a outra 5 vezes. <u>Observar.</u>	
3-b	Procura por um objeto que está fora do campo de visão 5 vezes. <u>Observar.</u>	
3-M	Atenta visualmente para um brinquedo ou livro (que não seja objeto de auto-estimulação) por 30 segundos. <u>Observar.</u>	
4-a	Despeja coisas de recipientes, ou tira itens de armários 5 vezes. <u>Observar.</u>	
4-b	Empurra e/ou puxa objetos 5 vezes. <u>Observar.</u>	
4-M	Coloca 3 itens em um recipiente, empilha 3 blocos ou coloca 3 anéis em um suporte (duas dessas ou atividades similares). <u>Testar ou observar.</u>	
5-a	Atenta visualmente para brinquedos ou livros por 1 minuto, 2 vezes. <u>Observar.</u>	
5-b	Usa uma colher com sucesso 5 vezes durante uma refeição. <u>Observar.</u>	

5-c	Completa um quebra-cabeça de 3 peças sem dicas físicas. <u>Testar ou Observar.</u>	
5-d	Tenta rabiscar com qualquer instrumento de escrita. <u>Observar.</u>	
5-e	Coloca 2 itens similares juntos 2 vezes. (Ex: monta um jogo de emparelhamento). <u>Observar.</u>	
5-M	Emparelha quaisquer 10 itens idênticos (ex: encaixa quebra-cabeças, coloca brinquedos, objetos ou figuras idênticos juntos). <u>Testar ou observar.</u>	

Habilidade	BRINCAR INDEPENDENTE – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Tem um item de conforto favorito que a criança provavelmente dorme com ele ou o carrega (Ex: um cobertor, um bicho de pelúcia). <u>Observar.</u>	
1-b	Busca objetos de interesse (Ex: chaves, copos, bolas). <u>Observar.</u>	
1-c	Transfere itens de uma mão para a outra. <u>Observar.</u>	
1-d	Olha para um brinquedo quando este é pego por um adulto. <u>Observar.</u>	
1-M	Manipula e explora objetos (Ex: olha para um brinquedo, vira o brinquedo, aperta botões, etc.) por 1 minuto. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
2-a	Aponta para um brinquedo ou objeto de interesse. <u>Observar.</u>	
2-b	Joga itens para vê-los cair, ou demonstra outros interesses de causa e efeito. <u>Observar.</u>	
2-c	Abre armários, caixas de brinquedos, ou pega brinquedos em um recipiente. <u>Observar.</u>	
2-d	Repete um comportamento de brincar que produz um som (Ex: aperta um brinquedo, bate em itens). <u>Observar.</u>	
2-e	Faz contato visual com outras pessoas 3 vezes durante uma brincadeira. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
2-M	Mostra variação no brincar interagindo de forma independente com 5 itens diferentes (Ex: brinca com anéis, depois bola, depois blocos, etc.). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
3-a	Leva um brinquedo ou objeto de interesse para um adulto. <u>Observar.</u>	
3-b	Despeja recipientes de itens no chão. <u>Observar.</u>	
3-c	Transfere itens para fora ou para dentro de um recipiente. <u>Observar.</u>	
3-d	Generaliza comportamentos de brincar conhecidos para um novo ambiente. <u>Observar.</u>	

3-e	Carrega brinquedos ou objetos de um lugar para o outro. <u>Observar.</u>	
3-M	Demonstra generalização ao se engajar em movimentos exploratórios e brincadeiras com os brinquedos em um ambiente novo por 2 minutos (Ex: em uma nova brinquedoteca). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
4-a	Entra em uma sala de brinquedos ou estrutura de brincar similar sem dicas verbais do adulto. <u>Observar.</u>	
4-b	Aprende a manipular um brinquedo corretamente depois de o adulto demonstrar seu uso (Ex: aperta botões em um brinquedo). <u>Observar.</u>	
4-c	Pede para um adulto ajudar com um item (Ex: a criança mostra algo que ela não consegue abrir). <u>Observar.</u>	
4-d	Espontaneamente dança quando uma música é tocada. <u>Observar.</u>	
4-e	Gosta quando é puxado ou empurrado em um carrinho, um triciclo, ou outro veículo de brinquedo. <u>Observar.</u>	
4-M	De forma independente se engaja em brincadeiras com movimento (girar, dançar, bambolear, pular, escalar ou subir em algo, etc.) por 2 minutos. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
5-a	Pega peças de um conjunto separadamente (Ex: legos, blocos de encaixe). <u>Observar.</u>	
5-b	Espontaneamente puxa e empurra itens ao redor. <u>Observar.</u>	
5-c	Carrega um objeto de brincar grande para uma nova localização. (Ex: uma garagem de brinquedo). <u>Observar.</u>	
5-d	Emite sons ou palavras associadas aos brinquedos (Ex: diz “vroom vroom” com um carro na mão). <u>Observar.</u>	
5-e	Conecta coisas ou as coloca juntas (Ex: um carro no caminho, legos). <u>Observar.</u>	
5-M	De forma independente se engaja em brincadeiras do tipo causa e efeito por 2 minutos (Ex: despejar conteúdos de recipientes, brinquedos de <i>esconder-achar</i>, brinquedos de puxar, etc.). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	

Habilidade	COMPORTAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Sorri quando escuta vozes familiares 3 vezes (Ex: a voz da mãe ou do pai). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
1-b	Olha para as faces de pessoas familiares pelo menos 3 vezes. <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	

1-c	Orienta-se em direção a ou faz contato visual com pessoas familiares 5 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
1-M	Faz contato visual como uma forma de mando 5 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
2-a	Sorri ou gargalha durante brincadeiras físicas 5 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
2-b	Participa e sorri em brincadeiras sociais recíprocas 2 vezes (Ex: Adoleta, Esconder e achar). <u>Testar.</u>	
2-c	Busca atenção do adulto usando olhar, sons ou gestos 3 vezes (Ex: Apontar). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
2-M	Demonstra que quer ser segurado ou que quer brincar fisicamente (Ex: subindo no colo da mãe) por 2 vezes. <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
3-a	Pega um item desejado de um adulto 3 vezes (Ex: pega um brinquedo quando este é oferecido). <u>Testar.</u>	
3-b	Reage positivamente quando outra criança se aproxima 2 vezes (pode ser irmãos). <u>Observar.</u>	
3-c	Responde a saudações de outras pessoas com 2 segundos de contato visual 2 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
3-M	Espontaneamente faz contato visual com outras crianças 5 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
4-a	Aproxima-se de outras crianças 2 vezes com a dica de um adulto. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
4-b	Apropriadamente fica perto de outras crianças em atividades de grupo 2 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
4-c	Imita um aceno de tchau para outras pessoas quando recebe dica 2 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
4-d	Senta-se perto de outras crianças em atividades de grupo 2 vezes quando recebe a dica de um adulto. <u>Observar.</u>	
4-M	Espontaneamente se engaja em brincadeiras paralelas perto de outras crianças por um total de 2 minutos (Ex: sentar perto de outras crianças na caixa de areia). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
5-a	Espontaneamente segue outra criança 2 vezes. <u>Observar.</u>	

5-b	Esponaneamente imita o comportamento de outra criança 2 vezes. <u>Observar.</u>	
5-c	Gargalha ou sorri quando os outros se engajam em palhaçadas ou comportamentos engraçados ou divertidos 2 vezes. <u>Observar.</u>	
5-M	Esponaneamente segue os pares ou imita seus movimentos motores 2 vezes. (Ex: segue outra criança em uma brinquedoteca ou parquinho). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	

Habilidade	IMITAÇÃO MOTORA – NÍVEL 1	Atingiu
1-a	Imita movimentos orais 3 vezes (Ex: contrair os lábios, abrir a boca). <u>Observar.</u>	
1-b	Imita 1 movimento de outra pessoa sob demanda (isto é, imita quando solicitado). <u>Testar.</u>	
1-M	Imita 2 movimentos amplos quando recebe a instrução “Faça assim”. (Ex: bater palmas, levantar braços, etc.). <u>Testar.</u>	
2-a	Imita 2 ações com um objeto. (Ex: bater com um martelo de brinquedo, rolar uma bola). <u>Testar.</u>	
2-b	Esponaneamente imita 2 atividades divertidas diferentes (Ex: “Achou”, Adoleta). <u>Observar.</u>	
2-c	Faz contato visual enquanto imita 3 vezes. <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
2-M	Imita 4 movimentos amplos quando recebe a instrução “Faça assim”. <u>Testar.</u>	
3-a	Imita 2 movimentos finos (Ex: mexer os dedos, abrir e fechar a mão). <u>Testar.</u>	
3-b	Esponaneamente imita 2 movimentos amplos de outra pessoa (Ex: levantar os braços). <u>Observar.</u>	
3-c	Imita o balanço do corpo de um lado para o outro. <u>Testar.</u>	
3-d	Generaliza respostas de imitação conhecidas para 2 pessoas adicionais (Ex: bate palmas para 2 adultos novos). <u>Testar.</u>	
3-M	Imita 8 movimentos, sendo 2 com objetos (chacoalhar uma maraca, colocar gravetos juntos, etc.). <u>Testar.</u>	
4-a	Imita apontar para pessoas ou objetos. <u>Testar.</u>	
4-b	Imita a transferência de objetos de uma mão para a outra. <u>Testar.</u>	

Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 2 (18 a 30 meses)

Habilidade	MANDO – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Espontaneamente emite 5 mandos sem um objeto presente e sem dicas verbais. <u>Observar.</u>	
6-b	Emite 10 mandos diferentes sem dicas ecóicas ou imitativas – o objeto pode estar presente. <u>Testar ou Observar.</u>	
6-c	Pede 5 diferentes itens ausentes sem dicas (exceto uma dica verbal). <u>Testar ou Observar.</u>	
6-d	Generaliza 4 mandos para 4 pessoas diferentes. <u>Testar ou Observar.</u>	
6-e	Mantém um recém adquirido mando para um item ausente após 24h sem contato com o item. <u>Testar ou Observar.</u>	
6-M	Pede 20 itens ausentes diferentes sem dicas (exceto “Do que você precisa?”) (Ex: pede papel quando lhe dão lápis de cor). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-a	Pede 2 vezes com 2 palavras na frase ou sentença (Ex: “Beber suco”). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
7-b	Pede para outras pessoas emitirem 2 ações diferentes com dicas verbais (Ex: “Vai”, “Gire”). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-c	Emite 2 mandos para remover itens ou atividades indesejáveis. <u>Observar.</u>	
7-d	Demonstra generalização de repostas para 2 mandos diferentes (Ex: chama um copo cheio de “Copo” e “Bebida”; chama um cachorro de “Cachorro” e “Maggie”). <u>Observar.</u>	
7-e	Os mandos contêm entonações variadas e apropriadas a motivações positivas e negativas, 5 vezes. <u>Observar.</u>	
7-f	Pede ajuda ou assistência 2 vezes. <u>Observar.</u>	
7-g	Demonstra alta frequência de mandos. (15 em um período de 5 minutos). <u>Observar.</u>	
7-M	Pede para outras pessoas emitirem 5 diferentes ações ou ações que faltam para a criança executar uma atividade desejada (Ex: pedir para o outro abrir a porta para a criança sair; pedir para o outro empurrar o balanço). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-a	Pede 5 vezes com 2 palavras em uma frase ou sentença. <u>Observação por tempo - 120 minutos.</u>	
8-b	Pede informação 2 vezes usando perguntas com “O que” (Ex: O que é isso?). <u>Testar</u>	

	<u>ou Observar.</u>	
8-c	Pede usando um pronome 2 vezes (Ex: “ <i>Meu trem. Aquele é seu.</i> ”). <u>Observar.</u>	
8-d	Os mandos ocorrem com 3 diferentes tipos de frases (Ex: “ <i>Eu quero...</i> ”, “ <i>É meu...</i> ”, “ <i>Eu posso...</i> ”, “ <i>Aquele é meu...</i> ”). <u>Observar.</u>	
8-e	Emite mandos com “ <i>Sim</i> ” e “ <i>Não</i> ” 4 vezes (Ex: “ <i>Você quer dar uma volta? Sim</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-f	Pede informação 2 vezes usando perguntas com “ <i>onde</i> ” (Ex: “ <i>Onde está o Elmo?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-M	Emite 5 diferentes mandos contendo 2 ou mais palavras (não incluir “<i>Eu quero</i>”) (Ex: “<i>Mais rápido</i>”; “<i>Minha vez</i>”; “<i>Mais suco</i>”). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
9-a	Espontaneamente emite 50 mandos por dia (pode ser com objetos presentes, mas sem dicas verbais). <u>Observar.</u>	
9-b	Adquire 2 mandos a partir de treinos apenas de tatos e ecóicos (Ex: vê e nomeia uma girafa ao vivo, e depois pede para voltar e ver a girafa). <u>Observar.</u>	
9-c	Pede informação 25 vezes usando qualquer tipo de pergunta. <u>Observar.</u>	
9-d	Pede usando adjetivos 5 vezes (Ex: navio grande, carro vermelho). <u>Observar.</u>	
9-e	Emite 5 mandos em 30 segundos (Ex: durante um jogo ou atividade divertida, tal como brincar na água). <u>Observação por tempo - 30 segundos.</u>	
9-f	Os mandos contêm frases com 3 palavras em 10 vezes (Ex: “ <i>Aquele é o meu cavalo</i> ”).	
9-M	Espontaneamente emite 15 mandos diferentes (Ex: “<i>Vamos brincar</i>”; “<i>Abre</i>”; “<i>Eu quero o livro</i>”). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
10-a	Emite 2 novos mandos sem treino (Ex: diz “ <i>Eu quero chocolate quente</i> ”, sem treino). <u>Observar.</u>	
10-b	Demonstra generalização de respostas para 2 mandos diferentes (Ex: “ <i>Me pega</i> ”, “ <i>Corre atrás de mim</i> ”, “ <i>Corre</i> ”). <u>Observar.</u>	
10-c	Pede com um adjetivo 5 vezes – pode ser com dicas verbais e não verbais. <u>Observar.</u>	
10-d	Pede informação 3 vezes usando questões com “ <i>Quem?</i> ”. <u>Observar.</u>	
10-e	Espontaneamente pede para outras pessoas emitirem 20 ações diferentes (Ex: “ <i>Corra</i> ”, “ <i>Vá</i> ”, “ <i>Me empurra</i> ”). <u>Observar.</u>	
10-f	Espontaneamente pede para pessoas novas ou não familiares 2 vezes. <u>Observar.</u>	

10-M	Emite 10 novos mandos sem treino específico (Ex: diz espontaneamente “Aonde o gatinho vai?”, sem treino formal para mando). <u>Observar.</u>	
-------------	---	--

Habilidade	TATO – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Nomeia 4 diferentes pessoas, animais ou personagens por seus nomes específicos (pode incluir <i>mamãe e papai</i>). <u>Testar.</u>	
6-b	Nomeia 2 ações quando perguntado, por exemplo, “ <i>O que eu estou fazendo?</i> ” (Ex: pulando, batendo palmas). <u>Testar.</u>	
6-c	Adquire um novo tato com menos de 20 tentativas de treino. <u>Testar.</u>	
6-d	Nomeia 5 itens em um período de 15 segundos (fluência). <u>Testar.</u>	
6-M	Nomeia 25 itens quando perguntado “<i>O que é isso?</i>” (Ex: livro, sapato, carro, cachorro, chapéu). <u>Testar.</u>	
7-a	Nomeia 3 partes do corpo (Ex: nariz, olhos, boca). <u>Testar.</u>	
7-b	Nomeia 2 estímulos auditivos (Ex: toque do telefone, sirene, latido do cachorro). <u>Testar.</u>	
7-c	Espontaneamente emite um tato contendo 2 palavras para 5 diferentes tatos (Ex: bebê chorando). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-d	Nomeia 2 ações diferentes quando perguntado “ <i>O que ele está fazendo?</i> ” (Ex: bebendo, nadando). <u>Testar.</u>	
7-e	Nomeia 40 itens quando perguntado “ <i>O que é isto?</i> ” (Ex: árvore, tigela, meia, lápis, maçã). <u>Testar.</u>	
7-M	Generaliza tatos para 3 exemplos de 50 itens, ou de uma lista de generalizações conhecidas (Ex: nomeia três diferentes carros). <u>Testar.</u>	
8-a	Nomeia 2 estímulos táteis (Ex: diz “ <i>Bola</i> ” quando sente a bola dentro da bolsa). <u>Testar.</u>	
8-b	Nomeia 5 combinações de substantivo-verbo ou verbo-substantivo (Ex: cachorro comendo, rolando a bola). <u>Testar.</u>	
8-c	Nomeia 2 ou mais itens de 10 páginas diferentes de um livro quando perguntado, “ <i>O que você vê aqui?</i> ”. <u>Testar.</u>	
8-d	Olha para o ouvinte enquanto tateia em 5 ocasiões. <u>Observar.</u>	
8-M	Nomeia 10 ações quando perguntado, por exemplo, “<i>O que estou fazendo?</i>” (Ex: pulando; dormindo; comendo). <u>Testar.</u>	

9-a	Nomeia 25 relações com 2 componentes de substantivo-substantivo (Ex: papel e lápis; carro e caminhão). <u>Testar.</u>	
9-b	Adquire um novo tato com menos de 15 tentativas de treino. <u>Testar.</u>	
9-c	Esponaneamente nomeia itens em um livro, na TV ou em um vídeo 5 vezes (Ex: <i>Cinderela</i>). <u>Observar.</u>	
9-d	Aprende 2 novos tatos sem treino direto (Ex: transferência de ecóico para tato não treinada). <u>Testar.</u>	
9-e	Mostra generalização de resposta para 5 itens (Ex: Nomeia o mesmo estímulo com 2 palavras diferentes – professora e <i>Katie</i> ; gato e <i>Garfield</i> ; cachorro e <i>Maggie</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-M	Nomeia 50 combinações de 2 componentes com verbo-substantivo ou substantivo-verbo, testadas ou de uma lista de tatos compostos conhecidos (Ex: lavando o rosto; João nadando; bebê dormindo). <u>Testar.</u>	
10-a	Nomeia 10 ações (Ex: subindo, brincando, colorindo, nadando, lavando). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-b	Nomeia 2 estímulos gustativos (Ex: nomeia “ <i>laranja</i> ” provando-a). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-c	Nomeia 20 itens em um teste de fluência de 1 minuto. <u>Testar.</u>	
10-d	Nomeia 2 cores diferentes (Ex: vermelho, azul). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-e	Nomeia 2 formas diferentes (Ex: círculo, estrela). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-M	Nomeia 200 substantivos e/ou verbos (ou outros componentes da fala), testados ou de uma lista acumulada de tatos conhecidos. <u>Testar.</u>	

Habilidade	RESPOSTA DE OUVINTE – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Seleciona o item correto de uma matriz desalinhada de 5 estímulos, para 25 itens diferentes (Ex: livro, carro, cachorro, sapato). <u>Testar.</u>	
6-b	Adquire uma nova habilidade de ouvinte com menos de 25 tentativas de treino. <u>Testar.</u>	
6-c	Discrimina estímulos pelo nome dentre 6 pessoas, animais ou personagens (Ex: Procure <i>Oscar</i>). <u>Testar.</u>	
6-d	Generaliza em uma tarefa de ouvinte para 3 exemplos de 25 itens diferentes. <u>Testar.</u>	
6-M	Seleciona o item correto de uma matriz desalinhada de 6 estímulos, para 40 objetos ou figuras diferentes (Ex: “<i>Encontre o gato</i>”; “<i>Pegue a bola</i>”). <u>Testar.</u>	

7-a	Vai até 3 pessoas específicas após comando (Ex: Vá até a <i>Debbie</i>). <u>Testar.</u>	
7-b	Aponta em um livro um item nomeado pelo adulto, para 5 itens (Ex: Onde está o caminhão de bombeiro?)	
7-c	Seleciona 5 itens no ambiente natural após comando (Ex: “ <i>Pegue a colher</i> ”, estando na mesa). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-d	Espontaneamente demonstra (sem dicas para responder) 5 habilidades de ouvinte no ambiente natural (Ex: quando alguém no quarto menciona o cavalo de balanço, a criança espontaneamente vai até o cavalo de balanço). <u>Observar.</u>	
7-M	Generaliza discriminações de ouvinte em uma matriz desalinhada de 8 estímulos, para 3 diferentes exemplos de 50 itens (Ex: a criança consegue encontrar 3 exemplos de trem). <u>Testar.</u>	
8-a	Vai até 3 lugares específicos após comando (Ex: “ <i>Vá até a cozinha.</i> ”, “ <i>Mostre-me o seu quarto</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-b	Seleciona o item correto de um conjunto de 8 itens, contendo 2 estímulos similares (Ex: mesma cor), para 20 itens. <u>Testar.</u>	
8-c	Seleciona um item quando é dado o som que o item faz, para 5 itens (Ex: latido – cachorro; sirene – ambulância). <u>Testar.</u>	
8-d	Seleciona 2 itens de um conjunto de 8, para 5 pares de itens (substantivo-substantivo) (Ex: Onde está o bebê e a garrafa?). <u>Testar.</u>	
8-M	Realiza 10 ações motoras específicas sob instrução (Ex: “<i>Mostre bater palmas</i>”; “<i>Você consegue saltar?</i>”). <u>Testar.</u>	
9-a	Adquire 2 novas respostas de ouvinte sem treino formal (ex: alguém pede para outra pessoa apagar a luz, e a criança vai até o interruptor, e ninguém sabia que a criança sabia a palavra “luz”). <u>Observar.</u>	
9-b	Responde apropriadamente a 5 diferentes gestos (Ex: dedo nos lábios para silêncio, mostrar a palma da mão para parar). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-c	Demonstra 3 ações específicas para 3 pessoas diferentes (Ex: “ <i>Abrace a vovó</i> ”, “ <i>Faz um toca aqui com a Laura</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-d	Seleciona 2 itens alvo de uma cena, um livro ou do ambiente natural para 20 conjuntos de itens (substantivo-substantivo) (Ex: “ <i>Onde está o elefante e a girafa?</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-M	Segue 25 instruções compostas por 2 componentes com substantivo-verbo e/ou verbo-substantivo (Ex: “<i>Aponta o bebê dormindo</i>”; “<i>Empurre o balanço</i>”). <u>Testar.</u>	
10-a	Desempenha 2 ações consecutivas para 10 pares de ações diferentes (verbo-verbo) (Ex:	

	Pule e bata palmas). <u>Testar.</u>	
10-b	Discrimina entre 2 cores em um conjunto de 4 diferentes objetos coloridos. <u>Testar.</u>	
10-c	Discrimina entre 2 formas em um conjunto de 4 diferentes formas. <u>Testar.</u>	
10-d	Generaliza em uma tarefa de ouvinte (substantivo-verbo) com um novo objeto para 5 diferentes ações (Ex: depois de receber treino para girar e rolar um lápis, a criança corretamente gira e rola um canudo na primeira tentativa). <u>Testar.</u>	
10-e	Generaliza em uma tarefa de ouvinte (substantivo-verbo) com uma nova ação para 5 objetos (Ex: consegue girar qualquer objeto). <u>Testar.</u>	
10-M	Seleciona o item correto em um livro, uma cena ilustrada ou no ambiente natural quando nomeado para 250 itens, testados ou de uma lista acumulada de palavras conhecidas. <u>Testar.</u>	

Habilidade	HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Conecta 2 itens ou brinquedos (Ex: Legos). <u>Observar.</u>	
6-b	Empilha objetos idênticos 2 vezes (Ex: tigelas, copos, pratos). <u>Observar.</u>	
6-c	Passa 2 páginas de um livro. <u>Testar ou Observar.</u>	
6-d	Completa 3 diferentes quebra-cabeças ou jogos de encaixe contendo 3-4 peças sem dicas. <u>Testar ou Observar.</u>	
6-e	Empilha 4 blocos sem ajuda. <u>Observar.</u>	
6-f	Emparelha objetos ou figuras idênticas em uma matriz organizada com 3 estímulos, para 10 itens (Ex: emparelha um chapéu com outro chapéu idêntico). <u>Testar.</u>	
6-g	Emparelha objetos ou figuras idênticas, porém de tamanhos diferentes em uma matriz desalinhada com 6 estímulos, para 10 itens (Ex: emparelha uma bola vermelha grande com uma bola vermelha pequena). <u>Testar.</u>	
6-h	Coloca 5 itens nos lugares a que pertencem ou em um contexto apropriado (Ex: coloca um copo na pia). <u>Testar ou Observar.</u>	
6-M	Emparelha objetos ou figuras idênticas em uma matriz desalinhada de 6 estímulos, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
7-a	Completa 5 diferentes quebra-cabeças contendo 6 ou mais peças sem dicas. <u>Testar ou Observar.</u>	
7-b	Emparelha objetos ou figuras idênticas em uma matriz desalinhada com 8 estímulos, para 25 itens. <u>Testar.</u>	

7-c	Emparelha figuras idênticas que têm fundos diferentes em uma matriz desalinhada com 8 estímulos, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
7-d	Emparelha figuras (2D) aos objetos (3D) correspondentes e vice versa, em uma matriz desalinhada com 8 estímulos, para 10 pares (Ex: emparelha a figura do Trem Thomas ao brinquedo igual). <u>Testar.</u>	
7-e	Espontaneamente emparelha 2 itens em uma brincadeira ou outras situações (Ex: pega a figura do Hulk e seleciona outra figura igual em uma caixa de figuras). <u>Observar.</u>	
7-f	Completa emparelhamentos de identidade em uma matriz de 8 estímulos, para 10 emparelhamentos em menos de 20 segundos (fluência). <u>Testar.</u>	
7-M	Separa cores e formas semelhantes para 10 diferentes cores ou formas apresentadas como modelo (Ex: em tigelas vermelha, azul e verde a criança separa ursos vermelhos, azuis e verdes por cores). <u>Testar.</u>	
8-a	Generaliza para 5 novas tarefas de emparelhamento de identidade sem treino formal. <u>Testar e Observar.</u>	
8-b	Emparelha objetos ou figuras idênticas a itens correspondentes em um livro, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
8-c	Emparelha objetos ou figuras idênticas a itens correspondentes no ambiente natural, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
8-d	Seleciona 3 objetos não idênticos, mas associados, de uma caixa, para 3 atividades lúdicas (Ex: pega vários animais da fazenda de uma caixa contendo outros brinquedos). <u>Testar.</u>	
8-e	Junta com sucesso 5 partes de 5 brinquedos de montar (Ex: Legos, trens, Sr. Cabeça de Batata). <u>Testar.</u>	
8-M	Emparelha objetos ou figuras idênticas em uma matriz desalinhada de 8 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens (Ex: emparelha um cachorro com outro cachorro em uma matriz que também contém gato, porco e pônei). <u>Testar.</u>	
9-a	Emparelha objetos e figuras com cores diferentes, mas que fora isso são exatamente o mesmo estímulo, em uma matriz desalinhada com 8 estímulos para 25 itens (Ex: emparelha um Ford Mustang vermelho a um Ford Mustang azul). <u>Testar.</u>	
9-b	Emparelha objetos e figuras não idênticos em uma matriz desalinhada com 8 estímulos contendo 2 estímulos similares, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
9-c	Emparelha objetos e figuras não idênticos a itens correspondentes em um livro, para 25 itens. <u>Testar.</u>	
9-d	Emparelha objetos e figuras não idênticos a itens correspondentes no ambiente natural, para 25 itens. <u>Testar.</u>	

9-e	Demonstra espontaneamente respostas de escolha de acordo com o modelo funcional no ambiente natural 2 vezes (Ex: encontrar o par de um sapato). <u>Testar.</u>	
9-M	Emparelha objetos ou figuras não-idênticos em uma matriz desalinhada de 10 estímulos, para 25 itens (Ex: emparelha um caminhão Ford com um caminhão Toyota). <u>Testar.</u>	
10-a	Monta, coleta ou agrupa 5 diferentes brinquedos, personagens ou itens que são utilizados juntos ou sempre aparecem juntos (Ex: um conjunto de chá). <u>Testar.</u>	
10-b	Emparelha a figura de uma parte do corpo à sua própria parte do corpo para 5 partes do corpo. <u>Testar ou Observar.</u>	
10-c	Emparelha uma figura de uma ação a uma figura não idêntica da mesma ação, para 10 ações (Ex: emparelha a figura de uma menina nadando a uma figura de um menino nadando em uma piscina diferente). <u>Testar.</u>	
10-d	Colore figuras em um livro de colorir, embora nem sempre fique dentro das linhas. <u>Testar.</u>	
10-e	Emparelha 10 itens diferentes que são associados entre si (Ex: emparelha um sapato com uma meia). <u>Testar.</u>	
10-M	Emparelha objetos (3D) com as respectivas figuras (2D) não-idênticos, e/ou vice-versa, em uma matriz desalinhada de 10 estímulos contendo 3 estímulos similares, para 25 itens. <u>Testar.</u>	

Habilidade	BRINCAR INDEPENDENTE – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Carrega 2 ou mais brinquedos enquanto caminha. <u>Observar.</u>	
6-b	Brinca de forma independente com quebra-cabeças e jogos de encaixe por 1 minuto. <u>Observar.</u>	
6-c	Engaja-se em brincadeiras sensoriais por 2 minutos (Ex: escavar areia ou arroz de uma bandeja, brincar com creme de barbear). <u>Observar.</u>	
6-d	Espirra água e brinca com objetos na piscina. <u>Observar.</u>	
6-e	Brinca com conjuntos de brinquedos que têm múltiplas partes por 2 minutos (Ex: animais da fazenda). <u>Observar.</u>	
6-M	Procura um brinquedo ausente ou correspondente ou parte de um conjunto para 5 itens ou conjuntos (Ex: uma peça de quebra-cabeça; a mamadeira para uma boneca de brinquedo; uma peça de um jogo de encaixe). <u>Testar ou Observar.</u>	

7-a	Rabisca em uma lousa mágica, lousa branca ou papel. <u>Observar.</u>	
7-b	Espera enquanto uma atividade está sendo montada. <u>Observar.</u>	
7-c	Brinca de forma independente por 2 minutos sem interação do adulto. <u>Observar.</u>	
7-d	Seleciona ou separa itens de brincar preferidos de outros em uma caixa (Ex: tira fora os trens Thomas). <u>Observar.</u>	
7-e	Espontaneamente imita o uso que os adultos fazem dos objetos. (Ex: penteando o cabelo). <u>Observar.</u>	
7-M	Demonstra, de forma independente, a utilização de brinquedos ou objetos de acordo com suas funções para 5 itens (Ex: coloca o trem nos trilhos; puxa uma carroça; coloca o telefone na orelha). <u>Observar.</u>	
8-a	Brinca de forma independente em um parquinho por 2 minutos sem dicas do adulto. <u>Observar.</u>	
8-b	Observa, depois imita outras crianças em estruturas de brincar (Ex: descendo em um escorregador). <u>Observar.</u>	
8-c	Amarra grandes miçangas, cordões, ou atividades motoras finas de lazer similares por 1 minuto. <u>Observar.</u>	
8-d	Brinca com 2 conjuntos de brinquedos como projetado (Ex: martelo e conjunto de ferramentas, conjunto de cozinha). <u>Observar.</u>	
8-M	Brinca com itens do dia-a-dia de forma criativa por 2 vezes (Ex: utiliza uma vasilha como bateria ou uma caixa como um carro imaginário). <u>Observar.</u>	
9-a	Pede para ir a um parquinho ou estrutura de brincar, ou ainda para ter acesso a brinquedos que a criança não pode obter de forma independente (Ex: pede para ser levantado até as barras do trepa-trepa). <u>Observar.</u>	
9-b	Completa 5 quebra-cabeças de encaixe com 5 ou mais peças. <u>Observar.</u>	
9-c	Repetidamente brinca com componentes específicos de uma estrutura de brincar (Ex: escorrega no escorregador várias vezes, vai para frente e para trás em uma ponte de corda). <u>Observar.</u>	
9-d	Espontaneamente chuta uma bola para frente. <u>Observar.</u>	
9-M	De forma independente se engaja em brincadeiras em estruturas e equipamentos de um parque infantil durante um total de 5 minutos (Ex: escorregador, balanço). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	

10-a	Brinca com conjuntos de brinquedos tal como projetado (Ex: conjunto de aniversário, conjunto de chá). <u>Observar.</u>	
10-b	Permite que outros brinquem bem perto. <u>Observar.</u>	
10-c	Demonstra interesse no projeto completo de um par (Ex: um castelo de areia, uma estrutura de Lego). <u>Observar.</u>	
10-d	Pede para os pares não atrapalharem sua estrutura ou montagem com peças. <u>Observar.</u>	
10-e	Improvisa quando partes estão faltando (Ex: ainda brinca com um carro quando falta uma roda). <u>Observar.</u>	
10-f	Ajuda a guardar os brinquedos depois de uma atividade com dicas do adulto. <u>Observar.</u>	
10-M	Monta brinquedos com múltiplas partes com 5 diferentes conjuntos de materiais (Ex: Senhor Cabeça de Batata; Quebra-cabeças; Jogos de encaixe). <u>Observar.</u>	

Habilidade	COMPORTAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Olha para um par quando ele fala 2 vezes. <u>Observar.</u>	
6-b	Persegue os pares na brincadeira com dicas do adulto. <u>Observar.</u>	
6-c	Senta-se com os pares em uma atividade de grupo (Ex: música) sem comportamento disruptivo por 2 minutos. <u>Observar.</u>	
6-d	Engaja-se em brincadeira física com os pares (Ex: rolar morro abaixo) com dicas do adulto, 2 vezes. <u>Observar.</u>	
6-e	Espontaneamente imita 5 comportamentos diferentes dos pares. <u>Observar.</u>	
6-M	Inicia interação física com um par 2 vezes (Ex: dar as mãos, girar em torno de outra criança, empurrar a criança em um vagão ou carrinho, etc.). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
7-a	Pede para os pares com dicas do adulto 5 vezes (Ex: pede para o colega dar um biscoito). <u>Testar.</u>	
7-b	Ecoa sons ou palavras de um colega com dicas do adulto 2 vezes (Ex: <i>O que ele disse?</i>). <u>Testar.</u>	
7-c	Espontaneamente se junta a outras crianças em uma brincadeira 2 vezes (Ex: em uma brinquedoteca). <u>Observar.</u>	
7-d	Espontaneamente oferece um reforçador a um colega 1 vez. <u>Observar.</u>	

7-M	Pede espontaneamente para seus pares 5 vezes (Ex: “Minha vez”; “Me empurra”; “Olha!”; “Vem aqui”). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	
8-a	Espontaneamente cumprimenta os outros com um aceno ou uma resposta vocal 1 vez. <u>Observar.</u>	
8-b	Espontaneamente imita as ações de um par com objetos 2 vezes (Ex: soprando um cata vento). <u>Observar.</u>	
8-c	Responde aos mandos dos colegas com dicas do adulto 2 vezes (Ex: “Dê-me o carro”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-d	Espontaneamente ecoa as palavras de um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
8-M	Engaja-se em uma brincadeira social continuada com pares por 3 minutos sem a ajuda ou reforçamento de um adulto (Ex: cooperativamente montar um jogo, brincadeira com água). <u>Observação por tempo - 30 minutos.</u>	
9-a	Espontaneamente copia a montagem de um jogo ou outros itens feita pelo colega 1 vez (Ex: Legos). <u>Observar.</u>	
9-b	Responde apropriadamente aos mandos dos pares por um objeto 2 vezes (Ex: “Dê-me o caminhão”). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-c	Responde apropriadamente aos mandos dos pares por uma ação 2 vezes (Ex: “Me empurra”). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-d	Responde aos mandos dos colegas para parar um comportamento 1 vez (Ex: “Pare de me empurrar”). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-e	Espontaneamente pede ajuda dos adultos 1 vez. <u>Observar.</u>	
9-f	Nomeia itens para o benefício dos pares com dicas do adulto, 2 vezes (Ex: “Aquele é o seu carro”). <u>Observar.</u>	
9-M	Responde espontaneamente aos pedidos (mandos) dos pares 5 vezes (Ex: “Me empurra no balanço”; “Eu quero o trem”). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-a	Espontaneamente pede para os colegas seguirem instruções 2 vezes (Ex: “Coloque a bicicleta aqui”). <u>Observar.</u>	
10-b	Espontaneamente pede para os outros olharem para o que ele está olhando (Ex: “Olha isso!”). <u>Observar.</u>	
10-c	Espontaneamente pede para os outros olharem para o seu comportamento, 2 vezes (Ex: “Olhem para mim”). <u>Observar.</u>	
10-d	Pede a atenção dos colegas 2 vezes (Ex: “Ei, Johnny!”). <u>Observar.</u>	

10-e	Esponaneamente imita um colega dirigindo um triciclo, um carro de brinquedo ou outro veículo de dirigir, 2 vezes. <u>Observar.</u>	
10-M	Pede espontaneamente aos pares para participar de jogos, brincadeiras sociais, etc., 2 vezes (Ex: “Venham aqui vocês”; “Vamos cavar um buraco”). <u>Observação por tempo - 60 minutos.</u>	

Habilidade	IMITAÇÃO MOTORA – NÍVEL 2	Atingiu
6-a	Imita soprar 2 vezes (Ex: bolinhas de sabão, velas, balões). <u>Testar.</u>	
6-b	Imita 5 gestos comuns (Ex: encolher os ombros, jóia, dedo nos lábios – silêncio). <u>Testar ou Observar.</u>	
6-c	Imita virar a página em um livro. <u>Testar.</u>	
6-d	Imita 5 ações com um objeto específico selecionado de um conjunto com 2 objetos (Ex: imita abraçar um ursinho de um conjunto contendo uma boneca e um ursinho). <u>Testar.</u>	
6-e	Imita desmontar 5 itens diferentes (Ex: Legos, peças de quebra-cabeça, tampas nos recipientes).	
6-M	Imita 10 ações que requerem seleção de um objeto específico a partir de um conjunto de objetos (Ex: seleciona uma baqueta de bateria de um conjunto que também contém uma buzina e um sino, e imita o movimento do adulto de bater na bateria com as baquetas). <u>Testar.</u>	
7-a	Imita 3 comportamentos de brincar no ambiente natural (Ex: empurrar um carro rampa abaixo). <u>Testar.</u>	
7-b	Imita 5 comportamentos com 2 passos (Ex: Tocar a cabeça e tocar os ombros). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-c	Esponaneamente imita um comportamento visto na TV ou no vídeo (Ex: dançar, pular). <u>Observar.</u>	
7-d	Imita 5 expressões faciais (Ex: beijar, abrir a boca, fechar os olhos, coçar o nariz). <u>Testar.</u>	
7-e	Mantém um comportamento de imitação adquirido recentemente após 24 horas sem treino. <u>Testar.</u>	
7-f	Imita um novo comportamento corretamente na primeira tentativa. <u>Testar ou Observar.</u>	
7-g	Imita 5 exemplos de brincadeiras com os dedos (fingir que anda com os dedos, dançar com os dedos). <u>Testar.</u>	
7-M	Imita 20 ações motoras finas diferentes quando solicitado, “Faça isso.” (Ex: movimentar os dedos, pinça, fechar a mão em punho, fazer borboleta). <u>Testar.</u>	

8-a	Imita 5 ações em um teste de fluência de 10 segundos. <u>Testar.</u>	
8-b	Imita desenhar um círculo em 2 ocasiões. <u>Testar.</u>	
8-c	Imita 5 brincadeiras de imaginação (Ex: monstro, servir chá). <u>Testar.</u>	
8-d	Espontaneamente imita 5 atividades grafomotoras que envolvam habilidades motoras finas (Ex: recortar, colar, desenhar). <u>Observar.</u>	
8-e	Adquire 5 novas habilidades de ouvinte por meio da transferência de controle da imitação para a resposta de ouvinte (Ex: a criança aprende a lançar uma vara de pesca primeiro vendo alguém fazer e depois ouvindo a instrução). <u>Testar.</u>	
8-f	Imita outras crianças durante atividades diárias em 2 ocasiões (Ex: fazer fila, puxar um carrinho). <u>Observar.</u>	
8-g	Repete um comportamento engraçado previamente observado (imitação tardia) (Ex: esguichar água). <u>Testar.</u>	
8-M	Imita 10 sequências diferentes compostas por 3 ações quando solicitado, “Faça isso.” (Ex: bater palma, pular e tocar os pés; pegar uma boneca, colocá-la no berço e balançar o berço). <u>Testar.</u>	
9-a	Imita uma brincadeira sócio-dramática modelada por pares em 2 ocasiões. <u>Testar.</u>	
9-b	Espontaneamente imita 5 comportamentos em uma atividade de grupo (Ex: sentar quando as outras crianças sentam). <u>Observar.</u>	
9-c	Imita 10 ações com 2 componentes (Ex: fingir que serve o chá e bebe). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-d	Imita o mesmo comportamento sendo feito rápido e devagar para 5 comportamentos (Ex: levantar os braços rápido e devagar). <u>Testar.</u>	
9-M	Imita espontaneamente 5 atividades funcionais no ambiente natural (Ex: come com uma colher; veste um casaco; tira os sapatos). <u>Observar.</u>	
10-a	Imita construir itens ou a construção de um conjunto de brinquedos (Legos, ferrovia, casinhas de madeira). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-b	Imita 5 sequências de habilidades de auto-cuidado funcionais com múltiplos passos (Ex: escovar os dentes, lavar o rosto, colocar os sapatos). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-c	Imita 5 atividades de vida diária funcionais (Ex: colocar a mesa, varrer o chão). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-d	Demonstra imitação tardia do comportamento do adulto em brincadeiras de faz de conta (Ex: dirigir um carro, digitar). <u>Observar.</u>	

10-e	Imita 50 comportamentos motores diferentes após comando. <u>Testar ou Observar.</u>	
10-M	Imita (ou tenta por aproximações) qualquer ação motora nova dada por um adulto como modelo, com e sem objetos (isto é, “repertório de imitação generalizado”). <u>Testar.</u>	

Habilidade	REPERTÓRIO DE OUVINTE POR FUNÇÃO, CARACTERÍSTICA E CLASSE – NÍVEL 2	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 2)	
6-a	Seleciona um animal de um conjunto de 3, para 5 diferentes sons feitos pelos animais (Ex: “ <i>Miau faz o...</i> ”). <u>Testar.</u>	
6-b	Seleciona um objeto de um conjunto de 3, para 5 diferentes sons feitos pelos objetos (Ex: “ <i>Triiimm faz o ...</i> ”). <u>Testar.</u>	
6-c	Seleciona um item de um conjunto de 3 estímulos, para 5 diferentes lacunas para completar partes de músicas (Ex: “ <i>A roda do...</i> ” – a criança deve pegar a figura do ônibus). <u>Testar.</u>	
6-M	Seleciona 5 diferentes comidas ou bebidas quando cada uma delas é apresentada em um conjunto de 5 itens (juntamente com 4 itens não comestíveis ou não bebíveis) após as questões verbais “<i>Você come...</i>” e “<i>Você bebe...</i>”. <u>Testar.</u>	
7-a	Seleciona um item de um conjunto de 5 itens para 5 diferentes sentenças de completar lacunas contendo um verbo (Ex: “ <i>Você dorme na...</i> ”). <u>Testar.</u>	
7-b	Seleciona um item de um conjunto de 5 itens, para 5 diferentes grupos de palavras associadas. (Ex: “ <i>Sapatos e...</i> ”). <u>Testar.</u>	
7-c	Reverte 5 associações previamente adquiridas em um formato de repertório de ouvinte por função, característica e classe. (Ex: “ <i>Sapatos e...</i> ” → “ <i>Meias e...</i> ”). <u>Testar.</u>	
7-d	Generaliza 10 respostas conhecidas do repertório de ouvinte por função, característica e classe para diferentes tons de voz, volumes, prosódias, etc. <u>Testar.</u>	
7-e	Generaliza 10 respostas conhecidas do repertório de ouvinte por função, característica e classe para novos tipos de frases sem treino. (Ex: “ <i>Vamos sentar numa...</i> ” → “ <i>Hora de sentar numa...</i> ”). <u>Testar.</u>	
7-f	Generaliza 10 respostas conhecidas do repertório de ouvinte por função, característica e classe para 2 diferentes figuras ou objetos. (Ex: 2 sapatos diferentes). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-M	Seleciona o item correto de um conjunto de 8 itens, para 25 diferentes sentenças (completar lacunas) de qualquer tipo dentro do repertório de ouvinte por	

	característica, classe e função (Ex: “Você senta em uma ...”). <u>Testar.</u>	
8-a	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 sentenças de completar lacunas sobre função (Ex: “ <i>Você desenha com um...</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-b	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 sentenças de completar lacunas sobre característica (Ex: “ <i>Você encontra rodas em um...</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-c	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 sentenças de completar lacunas sobre classe (Ex: “ <i>Um tipo de animal é um...</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-d	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 diferentes questões com “ <i>O que</i> ” (Ex: “ <i>O que você come?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-e	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 diferentes questões com “ <i>Qual</i> ” (Ex: “ <i>Qual destes voa?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-f	Seleciona um item de um conjunto de 8 itens para 10 diferentes questões com “ <i>Quem</i> ” (Ex: “ <i>Quem constrói um ninho?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-M	Seleciona o item correto de um conjunto de 10 itens (ou de um livro), para 25 diferentes perguntas com “<i>O que?</i>”, “<i>Qual?</i>” ou “<i>Quem?</i>” acerca de verbos/substantivos. (Ex: “<i>O que você dirige?</i>”; “<i>Quem late?</i>”; “<i>Quem consegue saltar?</i>”). <u>Testar.</u>	
9-a	Demonstra generalização entre classes do repertório de ouvinte por função, característica e classe com 5 exemplos (Ex: 5 animais diferentes) para 10 classes. <u>Testar.</u>	
9-b	Emite 10 respostas conhecidas do repertório de ouvinte por função, característica e classe em um conjunto de 10 estímulos em menos de 1 minuto (fluência). <u>Testar.</u>	
9-c	Seleciona um item dadas 2 sentenças verbais sobre cada item quando apresentados independentemente (Ex: “ <i>Encontre uma comida</i> ”, “ <i>O que você come?</i> ”) para 10 itens diferentes. <u>Testar.</u>	
9-d	Seleciona um item em um conjunto de 10 itens, para 10 diferentes questões com “ <i>Onde</i> ” do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>Onde você encontra leite?</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-e	Demonstra 10 respostas do repertório de ouvinte por função, característica e classe no ambiente natural. <u>Testar.</u>	
9-M	Seleciona um item dadas 3 diferentes sentenças verbais sobre cada item quando apresentadas separadamente (Ex: “<i>Encontre um animal.</i>” - Cachorro; “<i>Qual deles late?</i>” - Cachorro; “<i>Qual deles tem patas?</i>” - Cachorro) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
10-a	Seleciona um item de um conjunto de 10 itens dadas a classe e a função (Ex: “ <i>Encontre</i>	

	<i>alguma coisa que você veste no seu pé.</i> ”) para 25 itens. <u>Testar ou Observar.</u>	
10-b	Seleciona um item de um conjunto de 10 itens dadas a classe e a característica (Ex: <i>“Encontre um animal com asas.”</i>) para 25 itens. <u>Testar ou Observar.</u>	
10-c	Demonstra 5 respostas não treinadas do repertório de ouvinte por função, característica e classe no ambiente natural. <u>Testar.</u>	
10-d	Generaliza para 25 novas tarefas do repertório de ouvinte por função, característica e classe com 2 componentes sem treino (Ex <i>“Você vê uma fruta vermelha?”</i>). <u>Testar.</u>	
10-e	Espontaneamente emite 5 respostas do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: pega uma vassoura depois de ouvir <i>“Tem sujeira no chão.”</i>). <u>Testar.</u>	
10-M	Nomeia (tato) espontaneamente o item em 50% das tentativas de repertório de ouvinte por característica, classe e função (Ex: diz <i>“Cachorro”</i> diante da instrução verbal <i>“Encontre um animal”</i>, e de um conjunto de estímulos visuais contendo a figura de um cachorro). <u>Testar ou observar.</u>	

Habilidade	INTRAVERBAL – NÍVEL 2	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 2)	
6-a	Faz o som de 2 animais ou objetos (Ex: <i>“O cachorro faz...”, “O cavalo faz...”</i>). <u>Testar.</u>	
6-b	Dá 2 nomes de animais quando são dados os sons que eles fazem (Ex: <i>“Miau faz o...”</i>). <u>Testar.</u>	
6-c	Completa 5 diferentes partes de músicas (Ex: <i>“A roda do...”, “A dona aranha...”</i>). <u>Testar.</u>	
6-d	Completa 2 diferentes lacunas verbais envolvendo atividades de lazer (Ex: <i>“Pique-...”, “Preparar, apontar...”</i>). <u>Testar.</u>	
6-M	Completa 10 diferentes sentenças de qualquer natureza (Ex: completa trechos de músicas, brincadeiras sociais, completa lacunas divertidas e sons de animais e/ou objetos). <u>Testar.</u>	
7-a	Completa 5 diferentes sentenças contextualizadas (Ex: <i>“Você dorme na sua...”</i> , enquanto a criança está na cama dela). <u>Testar.</u>	
7-b	Responde corretamente a 5 lacunas contextualizadas quando elas são invertidas (Ex: <i>“Na sua cama você...”</i>). <u>Testar.</u>	
7-c	Completa 5 frases diferentes descontextualizadas (Ex: <i>“Você lava suas...”</i>). <u>Testar.</u>	
7-d	Generaliza 10 respostas intraverbais conhecidas para um adulto diferente e para um	

	contexto diferente. <u>Testar e Observar.</u>	
7-M	Diz seu nome quando perguntada “Qual é o seu nome?” <u>Testar.</u>	
8-a	Completa 2 lacunas sobre comidas e 2 sobre bebidas (Ex: “ <i>Você come...</i> ”, “ <i>Você bebe...</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-b	Completa 5 diferentes sentenças (completar lacunas) com associações substantivo-substantivo (Ex: “ <i>Mamãe e...</i> ”). <u>Testar.</u>	
8-c	Completa 5 partes de músicas com 2 ou mais palavras (Ex: “ <i>A dona aranha subiu... pela parede</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-d	Generaliza 10 respostas intraverbais para um novo tipo de frase (Ex: “ <i>Nós pulamos uma...</i> ” → “ <i>Vamos pular uma...</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-M	Completa 25 diferentes sentenças (não incluindo músicas) (Ex: “<i>Você come...</i>”; “<i>Você dorme na...</i>”; “<i>Sapatos e...</i>”). <u>Testar.</u>	
9-a	Completa 10 sentenças diferentes com verbo-substantivo (Ex: “ <i>Você dirige o...</i> ”, “ <i>Você brinca no...</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-b	Espontaneamente (sem dicas verbais) emite 2 respostas intraverbais. <u>Observar.</u>	
9-c	Responde a 10 diferentes questões com “ <i>O que</i> ”, com um verbo como estímulo discriminativo primário. (Ex: “ <i>O que você escova?</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-d	Responde a 10 diferentes questões com “ <i>O que</i> ”, com um substantivo como estímulo discriminativo primário. (Ex: “ <i>O que tem no celeiro?</i> ”). <u>Testar.</u>	
9-e	Quando perguntado “ <i>O que você come (ou bebe)?</i> ” dá 2 ou mais membros de cada categoria. <u>Testar.</u>	
9-f	Provê 5 novas respostas para questões previamente aprendidas (generalização de respostas) (Ex: quando perguntada sobre o nome de um animal, a criança responde “ <i>Urso</i> ” pela primeira vez sem receber treino para esta resposta). <u>Testar.</u>	
9-M	Responde a 25 diferentes perguntas com “<i>O que?</i>” (Ex: “<i>O que você escova?</i>”). <u>Testar.</u>	
10-a	Responde a 5 diferentes questões com “ <i>Onde</i> ” (Ex: “ <i>Onde estão seus vídeos?</i> ”). <u>Testar.</u>	
10-b	Responde a 5 diferentes questões com “ <i>Quem</i> ” (Ex: “ <i>Quem é sua professora?</i> ”). <u>Testar.</u>	
10-c	Demonstra 2 respostas intraverbais não treinadas (Ex: responde “ <i>flor</i> ” quando alguém, diz “ <i>margarida</i> ”). <u>Testar.</u>	

10-d	Responde a 10 questões diferentes sobre classe (Ex: “ <i>Que animal você gosta?</i> ”, “ <i>Que brinquedos você gosta?</i> ”). <u>Testar.</u>	
10-e	Responde a cor e o nome de 10 itens visíveis (Ex: “ <i>O que é isso?</i> ”, “ <i>De que cor é isso?</i> ”). <u>Testar.</u>	
10-f	Responde a 10 questões diferentes sobre função (Ex: “ <i>O que você faz com uma escova de dente?</i> ”). <u>Testar.</u>	
10-g	Espontaneamente emite 5 mandos intraverbais (Ex: O pai diz “ <i>Está calor</i> ”, e a criança diz “ <i>Vamos para a piscina</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
10-M	Responde a 25 diferentes perguntas com “<i>Quem?</i>” ou “<i>Onde?</i>” (Ex: “<i>Quem são seus amigos?</i>”; “<i>Onde está seu travesseiro?</i>”). <u>Testar.</u>	

Habilidade	ROTINAS DE SALA DE AULA E HABILIDADES DE GRUPO – NÍVEL 2	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 2)	
6-a	Adapta-se à separação dos pais (Ex: não chora quando os pais vão embora). <u>Observar.</u>	
6-b	Senta em uma mesa de lanche ou almoço por 1 minuto quando recebe dicas físicas. <u>Observar.</u>	
6-c	Faz fila com outras crianças quando recebe dicas físicas. <u>Observar.</u>	
6-d	Demonstra obediência generalizada com todos os auxiliares de classe. <u>Observar.</u>	
6-M	Senta-se para o momento do lanche com o grupo ou na mesa do almoço sem emitir comportamentos inadequados por 3 minutos. <u>Observar.</u>	
7-a	Não tenta sair de perto do colega quando está sentado perto dele. <u>Observar.</u>	
7-b	Guarda itens pessoais (Ex: casaco, mochila, lancheira) com dicas gestuais e verbais. <u>Observar.</u>	
7-c	Vai até uma mesa e senta com outras crianças apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
7-d	Coopera com o lavar as mãos com assistência física. <u>Observar.</u>	
7-e	Não se engaja em comportamento negativo direcionado a um colega quando está sentado perto dele. <u>Observar.</u>	
7-M	Guarda e organiza seus itens pessoais e se dirige até uma mesa com apenas 1 instrução verbal. <u>Observar.</u>	

8-a	Vai até uma roda de crianças e senta apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
8-b	Vai até uma mesa ou estação de atividade e senta apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
8-c	Espera enquanto está sentado a uma mesa, sem tocar os materiais, até isto ser permitido. <u>Observar.</u>	
8-d	Senta-se em uma roda de crianças por 2 minutos sem comportamento disruptivo ou dicas para permanecer sentado. <u>Observar.</u>	
8-M	Faz transições entre as atividades dentro de sala de aula com não mais do que 1 dica gestual ou verbal. <u>Observar.</u>	
9-a	Entra para a sala após o recreio apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
9-b	Participa de atividades coletivas com movimento e música apenas com dicas verbais. (Ex: brincadeiras de roda; Corre Cotia; Cabeça, ombro, joelho e pé). <u>Observar.</u>	
9-c	Imita atividades do grupo com objetos (Ex: Pega Varetas, tocar instrumentos). <u>Observar.</u>	
9-d	Canta músicas com o grupo apenas com dicas verbais (Ex: Cabeça, ombro, joelho e pé). <u>Observar.</u>	
9-M	Senta-se com um grupo pequeno por 5 minutos sem emitir comportamentos disruptivos e sem tentar sair do grupo. <u>Observar.</u>	
10-a	Leva bandeja ou louças até a pia e coloca itens no lixo, apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
10-b	Pega o almoço apenas com dicas verbais. <u>Observar.</u>	
10-c	Guarda a mochila, a lancheira ou o casaco ao entrar na sala de aula com dicas do grupo. <u>Testar ou Observar.</u>	
10-d	Tira da lancheira e abre a maior parte dos itens do lanche de forma independente. <u>Observar.</u>	
10-e	Responde verbalmente em um contexto de grupo 2 vezes durante uma sessão de 5 minutos. <u>Observar.</u>	
10-f	Imita os pares em uma música ou atividade em um contexto de grupo 2 vezes em uma sessão de 5 minutos. <u>Observar.</u>	
10-g	Senta no vaso sanitário sem comportamento negativo quando recebe dicas, mas pode não fazer xixi ou cocô. <u>Observar.</u>	
10-M	Senta-se com um grupo pequeno por 10 minutos, atenta-se para o professor ou material em 50% do período, e responde a 5 estímulos discriminativos (SDs) dados pelo professor. <u>Observar.</u>	

Habilidade	ESTRUTURA LINGUÍSTICA – NÍVEL 2	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 2)	
6-M	A articulação de 10 tatos emitidos pela criança pode ser entendida por adultos familiares que não podem ver o item nomeado. <u>Testar.</u>	
7-a	Usa palavras reconhecíveis mais frequentemente do que jargões. <u>Observar.</u>	
7-b	Emite frases com 2 a 3 palavras sem compreender cada palavra (Ex: “ <i>Isso é um gato.</i> ”, “ <i>Vai dar uma volta?</i> ”). <u>Observar.</u>	
7-c	Tem um vocabulário expressivo total de 50 palavras (todos os operantes verbais, exceto ecóico). <u>Testar ou Observar.</u>	
7-M	Apresenta vocabulário receptivo total com 100 palavras (Ex: “<i>Toque no nariz</i>”; “<i>Pule</i>”; “<i>Encontre as chaves</i>”). <u>Testar.</u>	
8-a	Emite mandos com 2 palavras para receber mais de alguma coisa (Ex: “ <i>Mais cócegas</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-b	Emite mandos ou tatos com 2 palavras – substantivo-verbo ou verbo-substantivo (Ex: “ <i>Coloque suco</i> ”, “ <i>Bebê chorando</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
8-c	Ajusta o volume de voz após comando (Ex: sussurra e fala alto). <u>Observar.</u>	
8-d	Ecoa 10 ritmos, entonações ou passos diferentes. <u>Observar.</u>	
8-M	Emite 10 diferentes declarações com 2 palavras por dia de qualquer natureza, exceto ecóica (Ex: mandos, tatos). <u>Observar.</u>	
9-a	Consistentemente emite as consoantes iniciais das palavras. <u>Observar.</u>	
9-b	Emite mandos com 2 palavras para posse (Ex: “ <i>Meu biscoito.</i> ”, “ <i>Isso é meu.</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-c	Emite mandos ou tatos com 2 palavras para localização (ex: “ <i>Vem aqui.</i> ”, “ <i>Lá está o Thomas.</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
9-d	Emite mandos com 2 palavras para negação ou recusa (Ex: “ <i>Barney não.</i> ”, “ <i>Sapatos não.</i> ”, “ <i>Não mais.</i> ”). <u>Observar.</u>	
9-e	Combina 2 palavras para fazer uma palavra ou uma frase nova (Ex: “ <i>Senhorita Betty</i> ”). <u>Observar.</u>	

Análise de Tarefas e Rastreamento de Habilidades: Nível 3 (30 a 48 meses)

Habilidade	MANDO – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Pede para os pares 5 vezes. <u>Observar.</u>	
11-b	Espontaneamente pede por atenção 5 vezes (Ex: “ <i>Professora!</i> ”, “ <i>Ei!</i> ”, “ <i>Com licença.</i> ”). <u>Observar.</u>	
11-c	A criança emite 100 ou mais mandos diferentes no período de 1 semana. <u>Observação por tempo – 1 semana.</u>	
11-d	Os mandos contêm frases com 3 palavras 10 vezes (Ex: “ <i>Eu posso ver?</i> ”). <u>Observar.</u>	
11-e	Pede por uma quantidade específica de reforçadores 2 vezes (Ex: “ <i>Dois ursinhos de goma</i> ”). <u>Observar.</u>	
11-M	Espontaneamente pede diferentes informações verbais usando questões do tipo “<i>O que?</i>”; “<i>Quem?</i>”; “<i>Onde?</i>” ou outros tipos de questões 5 vezes (Ex: “<i>Qual é o seu nome?</i>”; “<i>Onde eu vou?</i>”). <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
12-a	Pede para remover um item ou atividade aversiva 2 vezes (Ex: “ <i>Solta</i> ”, “ <i>Devolve</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-b	Pede para outros executarem uma ação com 2 passos 2 vezes (Ex: “ <i>Venha aqui e me assista.</i> ”). <u>Observar.</u>	
12-c	Diz <i>por favor</i> e <i>obrigada</i> com dicas verbais indiretas do adulto (Ex: “ <i>Como se diz?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-d	Demonstra motivação generalizada perguntando por 2 reforçadores diferentes com as mesmas palavras (Ex: quando quer atenção diz “ <i>Vamos desenhar!</i> ”, e quando quer parar a atividade diz “ <i>Vamos desenhar!</i> ”). <u>Observar.</u>	
12-e	Pede para os outros participarem de uma atividade 2 vezes (Ex: “ <i>Vem brincar.</i> ”, “ <i>Ajude a cavar</i> ”). <u>Observar.</u>	
12-M	Educadamente pede para parar uma atividade indesejada, ou para remover qualquer estímulo aversivo em 5 diferentes circunstâncias (Ex: “<i>Por favor, pare de me empurrar</i>”; “<i>Não, obrigada</i>”; “<i>Por favor, você pode se afastar?</i>”). <u>Testar ou Observar.</u>	
13-a	Espontaneamente pede para usar o banheiro 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-b	Pede para os outros prestarem atenção ao seu próprio comportamento não verbal 2 vezes (Ex: “ <i>Olhem para mim!</i> ”). <u>Observar.</u>	

13-c	Pede para os outros prestarem atenção em algum aspecto do ambiente 2 vezes (Ex: <i>“Olhem, é um caminhão!”</i>). <u>Observar.</u>	
13-d	Pede com 2 adjetivos diferentes (Ex: <i>“Eu quero o ursinho de goma vermelho”</i>). <u>Observar.</u>	
13-e	Pede com 2 preposições diferentes (Ex: <i>“Coloque isso dentro da casa”</i>). <u>Observar.</u>	
13-f	Pede com 2 advérbios diferentes (Ex: <i>“Mais devagar”</i>). <u>Observar.</u>	
13-M	Pede com 10 diferentes adjetivos, preposições ou advérbios (Ex: <i>“Meu giz de cera está quebrado.”; “Não jogue isso fora.”; “Vá rápido!”</i>). <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
14-a	Pede simpatia ou outro suporte emocional 2 vezes (Ex: <i>“Ele é mau”</i>). <u>Observar.</u>	
14-b	Pede para os outros entregarem um objeto específico para outra pessoa 2 vezes (Ex: <i>“Dê isto à Sara.”</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-c	Pede instruções para completar uma tarefa 2 vezes (Ex: <i>“Para onde isso vai?”</i> , <i>“Como eu faço isso?”</i>). <u>Observar.</u>	
14-d	Espontaneamente pede com 3 diferentes partes principais da linguagem (Ex: substantivo-verbo-adjetivo) em uma sentença 2 vezes (Ex: <i>“Empurre a bicicleta grande rápido.”</i>). <u>Observar.</u>	
14-M	Dá direções, instruções ou explicações sobre como fazer alguma coisa ou como participar de uma atividade 5 vezes (Ex: <i>“Você coloca a cola primeiro, depois cola isso.”; “Sente aqui enquanto eu pego um livro”</i>). <u>Observar.</u>	
15-a	Os mandos contêm sentenças ou frases com 5 palavras 10 vezes. <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
15-b	Pede informações sobre eventos futuros 2 vezes (Ex: <i>“Quando vamos para a festa?”</i>). <u>Observar.</u>	
15-c	Pede atenção para um evento privado 2 vezes (Ex: <i>“Meu estômago dói.”</i>). <u>Observar.</u>	
15-d	Pede informação 5 vezes usando questões com <i>“porque”</i> . <u>Observar.</u>	
15-e	Pede informação 5 vezes usando questões com <i>“como”</i> . <u>Observar.</u>	
15-M	Pede que outras pessoas prestem atenção ao seu próprio comportamento intraverbal 5 vezes (Ex: <i>“Escutem-me...”</i>; <i>“Eu vou dizer a vocês...”</i>; <i>“Aqui está o que aconteceu...”</i>; <i>“Eu estou contando a história...”</i>). <u>Observar.</u>	

Habilidade	TATO – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Nomeia 2 estímulos olfativos (Ex: cookies, pipoca, flores). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-b	Adquire 5 novos tatos em 1 semana sem treino direto. <u>Testar ou Observar.</u>	
11-c	Nomeia 2 pessoas (sem ser membros da família) por seus primeiros nomes. <u>Testar ou Observar.</u>	
11-d	Nomeia 5 categorias ou classes (Ex: animais, bebidas, brinquedos). <u>Testar.</u>	
11-e	Nomeia 5 localidades (Ex: cozinha, banheiro, parquinho, casa da vovó). <u>Testar.</u>	
11-f	Nomeia 25 itens e/ou atividades com “sim” ou “não” (Ex: “Estes são os seus sapatos?”, “O nome dela é Becky?”) (parte intraverbal porque adiciona um estímulo discriminativo verbal à tarefa). <u>Testar.</u>	
11-g	Descreve a função de 25 itens (Ex: Mostre para a criança um giz de cera e pergunte “O que você faz com isso?”) (parte intraverbal). <u>Testar.</u>	
11-h	Descreve 2 características específicas ou partes de 25 itens ou pessoas (Ex: rodas e portas de um carro). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-i	A generalização ocorre para novos exemplos de um item ou ação na primeira tentativa, para 5 itens. <u>Testar ou Observar.</u>	
11-M	Nomeia cor, forma e função de 5 objetos (15 tentativas) quando cada objeto e questão é apresentado de forma misturada (Ex: “Que cor é esta geladeira?”; De que forma é a mesa?”; “O que você faz com a bola?”) (Esta tarefa é parte de tato e parte de intraverbal). <u>Testar.</u>	
12-a	Descreve a classe de 25 itens (Ex: um adulto aponta para um cachorro e diz “Um cachorro é um...”) (parte intraverbal). <u>Testar.</u>	
12-b	Descreve o que está errado ou faltando em 10 figuras ou objetos (Ex: uma face sem nariz). <u>Testar.</u>	
12-c	Descreve a classe e a função de 10 itens (Ex: mostre para a criança um biscoito e diga “O que você faz com isso?” e depois diga “Um biscoito é um tipo de...”) (parte intraverbal). <u>Testar.</u>	
12-d	Descreve 2 relações preposicionais (Ex: “Onde está Oscar?... na lata de lixo”) (parte intraverbal). <u>Testar.</u>	
12-e	Descreve pessoas com 2 pronomes diferentes (Ex: “Quem usa chapéu?... você”) (parte intraverbal). <u>Testar.</u>	
12-f	Espontaneamente descreve a função, característica ou classe de um item para 5 itens (Ex: “Aquilo vai na piscina”). <u>Observar.</u>	
12-g	Generaliza tato de característica, função e classe para 10 novos membros de cada grupo (Ex: depois do treino para vaca, pássaro e macaco como animais, a criança descreve	

	um <i>urso</i> como um <i>animal</i> na primeira tentativa). <u>Testar.</u>	
12-M	Nomeia 4 diferentes preposições (Ex: dentro, fora, sobre, embaixo) e 4 pronomes (você, eu, meu, mim). <u>Testar ou Observar.</u>	
13-a	Descreve pessoas pelo gênero usando 4 termos diferentes (menina, menino, homem, mulher). <u>Testar.</u>	
13-b	Espontaneamente descreve o comportamento dos outros 2 vezes (Ex: “ <i>Ele está chorando</i> ”). <u>Observar.</u>	
13-c	Descreve 2 pares de adjetivos relativos (Ex: grande e pequeno; longo e curto) (parte intraverbal se são usadas questões como “ <i>De que tamanho é isso?</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-d	Espontaneamente emite tatos com 2 adjetivos diferentes. <u>Observar.</u>	
13-e	Espontaneamente emite tatos com 2 advérbios diferentes. <u>Observar.</u>	
13-f	Espontaneamente descreve a posse de itens 2 vezes (Ex: meu, seu). <u>Observar.</u>	
13-M	Nomeia 4 diferentes adjetivos, excluindo cores e formas (Ex: grande, pequeno, longo, curto) e 4 advérbios (Ex: rápido, devagar, silenciosamente, gentilmente). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-a	Descreve pessoas pela relação usando 4 termos diferentes (Ex: irmã, irmão, avó, tio) (parte intraverbal se forem usadas questões). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-b	Descreve 5 combinações de adjetivo-substantivo em uma sentença completa (Ex: “ <i>Este é um grande cachorro</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-c	Descreve 5 combinações de verbo-advérbio em uma sentença completa (Ex: “ <i>Ele está cantando alto</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-d	Descreve 5 combinações de preposição-substantivo em uma sentença completa (Ex: “ <i>O cachorro está dentro da casa</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-e	Descreve 5 combinações de sujeito-verbo-substantivo em uma sentença completa (Ex: “ <i>A menina está pulando o vagão</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-M	Emite tatos com sentenças completas contendo 4 ou mais palavras, 20 vezes. <u>Testar ou Observar.</u>	
15-a	Descreve 3 estados emocionais de si mesmo ou de outros (Ex: triste, feliz, bravo) (parte intraverbal se forem usadas questões como “ <i>Como você se sente?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
15-b	Descreve 5 gestos usados frequentemente que têm função verbal (Ex: tampar o nariz para um mau cheiro, dedos nos lábios para silêncio, jóia para bom trabalho, um bocejo	

	falso para cansaço). <u>Testar.</u>	
15-c	Nomeia 5 auxiliares comunitários (Ex: policial, bombeiro, enfermeira, médico, lixeiro). <u>Testar.</u>	
15-d	Emite tatos com 2 palavras de negação diferentes 5 vezes (Ex: “ <i>Isso não é um carro</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-e	Descreve 5 eventos sociais, comunitários ou coletivos (Ex: parada, festa, emergência). <u>Testar.</u>	
15-f	Espontaneamente descreve 2 circunstâncias sociais diferentes (Ex: “ <i>Eles estão ocupados</i> ”, “ <i>Eles estão discutindo</i> ”). <u>Observar.</u>	
15-g	Espontaneamente emite tatos não treinados em sentenças contendo pelo menos 5 palavras, 5 vezes. <u>Observar.</u>	
15-M	Tem um vocabulário total de tato de 1.000 palavras (nomes, verbos, adjetivos, etc.), testado ou de uma lista acumulada de tatos conhecidos. <u>Testar.</u>	

Habilidade	RESPOSTA DE OUVINTE – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Coloca 3 itens específicos no local ao qual pertencem (Ex: “ <i>Guarda a escova de dente</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-b	Discrimina dentre 4 cores em um conjunto com 4 diferentes objetos coloridos. <u>Testar.</u>	
11-c	Discrimina dentre 4 formas em um conjunto com 4 diferentes formas. <u>Testar.</u>	
11-d	Discrimina entre 2 preposições diferentes (Ex: dentro, sobre, embaixo). <u>Testar.</u>	
11-e	Discrimina entre si mesmo e os outros dado um pronome (Ex: seu, meu). <u>Testar.</u>	
11-f	Seleciona 2 cores ou formas diferentes de um conjunto com 8 itens, para 10 pares (Ex: “ <i>Dê-me vermelho e azul.</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-M	Seleciona itens por cor e forma de um conjunto de 6 estímulos similares, para 4 cores e 4 formas (Ex: “<i>Encontre o carro vermelho</i>”; “<i>Encontre o biscoito quadrado</i>”). <u>Testar.</u>	
12-a	Segue instruções para levar um item para 5 lugares diferentes (Ex: “ <i>Leve a bandeja na pia.</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-b	Vai em 5 diferentes lugares e pega objetos específicos (Ex: “ <i>Vai na cozinha e pegue um copo.</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-c	Seleciona itens de um conjunto de estímulos similares baseado em um adjetivo (Ex: “ <i>Aponte o pássaro pequeno</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-d	Discrimina entre os gêneros: menino e menina; e homem e mulher (Ex: “ <i>Onde está a</i>	

	<i>menina?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-e	Discrimina entre macho e fêmea dado um pronome (Ex: <i>ele</i> ou <i>ela</i>). <u>Testar.</u>	
12-f	Executa ações modificadas por 2 advérbios diferentes (Ex: “ <i>Ande devagar.</i> ”, “ <i>Ande rápido.</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-M	Segue 2 instruções envolvendo 6 diferentes preposições (Ex: “<i>Fique atrás da cadeira.</i>”) e 4 diferentes pronomes (Ex: “<i>Toque minha orelha.</i>”). <u>Testar.</u>	
13-a	Finge 3 emoções após comando (Ex: “ <i>Mostre-me um rosto triste.</i> ”, “ <i>Faça cara de feliz.</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-b	Identifica 10 itens baseado em um sujeito, um adjetivo e um substantivo (Ex: “ <i>Mostre-me o cabelo vermelho da menina.</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-c	Desempenha 10 ações baseado em um sujeito, uma preposição e um substantivo (Ex: “ <i>Coloque o cavalo dentro do celeiro.</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-d	Identifica 10 itens baseado em um verbo, um pronome e um substantivo (Ex: “ <i>Escove o cabelo dela.</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-e	Generaliza um pronome e uma preposição para uma nova situação (Ex: usa “ <i>dele</i> ” corretamente com um novo amigo). <u>Testar.</u>	
13-M	Seleciona itens de um conjunto de estímulos similares baseado em 4 pares de adjetivos relativos (Ex: grande-pequeno; curto-comprido) e demonstra ações baseadas em 4 pares de advérbios relativos (Ex: silencioso-barulhento; rápido-devagar). <u>Testar.</u>	
14-a	Executa 10 ações baseado em um sujeito, um verbo e um advérbio (Ex: “ <i>Mostre o sapo pulando alto.</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-b	Executa 10 ações baseado em um sujeito, um verbo e um adjetivo (Ex: “ <i>Mostre o grande urso dançando.</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-c	Discrimina entre 6 auxiliares comunitários pela categoria (Ex: enfermeira, médico, carteiro, motorista de ônibus). <u>Testar.</u>	
14-d	Responde corretamente a 10 tarefas envolvendo “ <i>um</i> ” x “ <i>dois</i> ” x “ <i>todos</i> ” de alguma coisa. <u>Testar.</u>	
14-M	Segue instruções com 3 passos para 10 diferentes instruções (Ex: “<i>Pegue seu casaco, vista-o, e sente-se.</i>”). <u>Testar.</u>	
15-a	Discrimina entre itens dadas palavras negativas para 10 tarefas (Ex: “ <i>Qual destes não é uma comida.</i> ”). <u>Testar.</u>	

15-b	Discrimina 5 atributos de colegas em um grupo pequeno (Ex: “ <i>Quem está usando sapatos azuis?</i> ”, “ <i>Quem tem cabelo vermelho?</i> ”, “ <i>Quem está usando óculos?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-c	Responde corretamente a 10 tarefas de singular x plural (Ex: “ <i>Aponte o cachorro.</i> ” X “ <i>Aponte os cachorros.</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-d	Generaliza 5 adjetivos para novos substantivos (Ex: diz “ <i>coisa de mosca pegajosa</i> ” quando vê pela primeira vez um mata-moscas). <u>Testar.</u>	
15-e	Generaliza 5 advérbios para novos verbos (Ex: diz “ <i>Lava se move devagar</i> ” quando vê lava pela primeira vez). <u>Testar.</u>	
15-M	Tem um repertório de ouvinte (receptivo) total com 1.200 palavras (nomes, verbos, adjetivos, etc.), testado ou de uma lista acumulada de palavras conhecidas. <u>Testar.</u>	

Habilidade	HABILIDADES DE PERCEPÇÃO VISUAL E ESCOLHA DE ACORDO COM O MODELO – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Completa 5 quebra-cabeças (do tipo de encaixar peças de madeira) diferentes com 10 peças. <u>Testar.</u>	
11-b	Completa um projeto de blocos com 4 componentes, com modelo em 2D e blocos em 3D, para 4 projetos. <u>Testar.</u>	
11-c	Usa cola para grudar as coisas sem dicas físicas 2 vezes. <u>Testar.</u>	
11-d	Emparelha uma figura de um lugar a outra figura não idêntica do mesmo lugar para 10 lugares (Ex: emparelha um parquinho a outro parquinho não idêntico). <u>Testar.</u>	
11-M	Espontaneamente imita qualquer parte de uma atividade grafomotora frente ao modelo de outra pessoa 2 vezes (Ex: um par colore um balão de vermelho e a criança copia a cor vermelha do par para o seu balão). <u>Observar.</u>	
12-a	Classifica 5 itens relacionados de 3 diferentes categorias com um modelo (Ex: tira todos os veículos fora de uma caixa de brinquedos). <u>Testar.</u>	
12-b	Emparelha itens não idênticos com um atraso de 5 segundos para a comparação em uma matriz desalinhada de 6 estímulos (Ex: mostre para a criança um tigre, depois remova o tigre, espere 5 segundos e apresente o conjunto de estímulos comparação). <u>Testar.</u>	
12-c	Completa um projeto de blocos com 6 componentes com o modelo em 2D e blocos em 3D para 8 projetos. <u>Testar.</u>	
12-d	Emparelha um projeto de blocos em 3D com 4 blocos. (Ex: casa, torre). <u>Testar.</u>	
12-M	Demonstra emparelhamento arbitrário generalizado em um conjunto bagunçado de 10 itens com 3 estímulos similares para 25 itens (Ex: emparelha novos itens na primeira tentativa). <u>Testar.</u>	

13-a	Usa tesoura para cortar 5 diferentes padrões ou itens sem dicas físicas. <u>Testar.</u>	
13-b	Monta uma mesa para 2 pessoas com 6 louças e utensílios. <u>Testar.</u>	
13-c	Organiza 3 conjuntos de itens em ordem de tamanho (seriação). <u>Testar.</u>	
13-d	Imita um modelo de estrutura com blocos ou montagem de objetos similar com pelo menos 6 partes. <u>Testar.</u>	
13-M	Completa 20 diferentes projetos com blocos, peças de madeira, quebra-cabeças de formas, ou tarefas similares com pelo menos 8 peças diferentes. <u>Testar.</u>	
14-a	Completa com sucesso um quebra-cabeça da figura humana com pelo menos 6 partes. <u>Testar.</u>	
14-b	Emparelha 25 itens associados uns aos outros em uma matriz desalinhada de 6 itens com 3 estímulos similares. <u>Testar.</u>	
14-c	Completa 10 tarefas de seriação diferentes (Ex: da parte para o todo; do menor para o maior, etc.). <u>Testar.</u>	
14-d	Joga um jogo de concentração ou memória curto com figuras idênticas. <u>Testar.</u>	
14-M	Classifica 5 itens em 5 diferentes categorias sem um modelo (Ex: animais, roupas, móveis). <u>Testar.</u>	
15-a	Completa um padrão A-B para 5 padrões de cores ou formas diferentes. <u>Testar.</u>	
15-b	Completa um padrão A-B para 5 padrões de figuras diferentes. <u>Testar.</u>	
15-c	Ordena 3 figuras na sequência correta para 5 conjuntos. <u>Testar.</u>	
15-d	Constrói 5 cenas de feltro (ou material similar) com 5 partes (Ex: fazenda, festa). <u>Testar.</u>	
15-M	Continua 20 padrões, sequências ou tarefas de seriação com 3 passos (Ex: estrela, triângulo, coração, estrela, triângulo...). <u>Testar.</u>	

Habilidade	BRINCAR INDEPENDENTE – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Dirige um veículo de brinquedo ao redor de obstáculos (Ex: move um triciclo ou roda grande ao redor de uma estaca). <u>Observar.</u>	
11-b	Demonstra correspondência 1 para 1 em atividades lúdicas (Ex: coloca ovos de plástico na caixa de ovos, cada boneca com uma mamadeira em uma cama). <u>Observar.</u>	
11-c	Pega brinquedos e brinca de forma independente por 2 minutos. <u>Observar.</u>	

11-d	Canta, cantarola ou recita algumas palavras de músicas familiares enquanto engajado em atividade. <u>Observar.</u>	
11-M	Espontaneamente se engaja em brincadeiras de imaginação ou faz de conta em 5 ocasiões (Ex: fantasiar-se, uma festa de faz de conta com animais de brinquedo, fingir que conzinha). <u>Observar.</u>	
12-a	Traz uma atividade de montagem para completar (Ex: constrói uma estrutura de blocos, coloca miçangas em uma corda para fazer um colar e usa isso). <u>Observar.</u>	
12-b	Colore uma figura em um livro de colorir ou no papel. <u>Observar.</u>	
12-c	De forma independente se senta e vê um livro por 5 minutos. <u>Observar.</u>	
12-d	Aceita instruções de um colega enquanto brinca na mesma área. <u>Observar.</u>	
12-M	Repete um comportamento motor amplo para obter um efeito melhor em 2 atividades (Ex: jogar a bola na cesta, balançar o taco para rebater, empurrar um balanço). <u>Observar.</u>	
13-a	Usa materiais grafomotores conforme esperado (Ex: recorta com tesoura, cola com cola). <u>Observar.</u>	
13-b	Espera pela sua vez na atividade (Ex: espera a outra criança sair do balanço, ou a sua vez em uma atividade de mesa). <u>Observar.</u>	
13-c	Desenha itens reconhecíveis de forma independente. <u>Observar.</u>	
13-d	Mostra um projeto completo para um adulto ou um colega (Ex: um projeto de arte). <u>Observar.</u>	
13-e	Colore itens principalmente dentro dos limites em um livro de colorir. <u>Observar.</u>	
13-M	Engaja-se de forma independente em atividades grafomotoras por 5 minutos (Ex: desenhar, colorir, pintar, recortar, colar). <u>Observar.</u>	
14-a	Demonstra uma resposta apropriada quando uma atividade é interrompida ou paralisada (Ex: a criança pára de brincar quando um adulto pede). <u>Observar.</u>	
14-b	Segue regras de segurança (Ex: não joga objetos em outra criança, não sobe muito alto em estruturas de parquinhos). <u>Observar.</u>	
14-c	Finge escrever um bilhete. <u>Observar.</u>	
14-d	De forma independente pega, monta, completa e (com dicas) guarda um brinquedo. <u>Observar.</u>	
14-M	Engaja-se de forma independente em atividades de brincar continuadas por 10 minutos sem dicas do adulto ou reforçamento (Ex: brincar com “Traço Mágico”,	

	brincar de fantasiar-se). <u>Observar.</u>	
15-a	Demonstra boa vontade para tentar atividades físicas que são mais desafiadoras (Ex: andar de bicicleta com rodinha, andar de skate, bater em uma bola de golf com um taco). <u>Observar.</u>	
15-b	Espontaneamente ajuda em atividades diárias (Ex: colocar a mesa, plantar sementes no jardim, organizar as meias). <u>Observar.</u>	
15-c	Engaja-se em atividades não preferidas para ganhar uma atividade preferida. <u>Observar.</u>	
15-d	Joga no computador ou no vídeo game e opera o equipamento corretamente. <u>Observar.</u>	
15-e	Resolve problemas encontrados nas brincadeiras de forma independente (Ex: puxa um brinquedo que está preso). <u>Observar.</u>	
15-M	Desenha ou escreve de forma independente em livros de atividades pré-acadêmicas por 5 minutos (Ex: ligar os números, jogos de pareamento, labirintos, cobrir pontilhado de letras e números). <u>Observar.</u>	

Habilidade	COMPORTAMENTO SOCIAL E BRINCAR SOCIAL – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Participa em atividades cooperativas com dicas do adulto 2 vezes (Ex: segurar o pára-quedas). <u>Observar.</u>	
11-b	Apropriadamente pede para os colegas pararem um comportamento indesejável 2 vezes. <u>Observar.</u>	
11-c	Espera pela sua vez de usar um reforçador sem comportamento negativo 2 vezes. <u>Observar.</u>	
11-d	Aceita um convite para participar de uma brincadeira com um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
11-e	Pede para os colegas com uma questão do tipo “O que”, “Quem”, “Onde” 2 vezes (Ex: “Onde está a pá?”, “Qual é o seu nome?”). <u>Observar.</u>	
11-M	Espontaneamente coopera com um par para obter um resultado específico 5 vezes (Ex: uma criança segura o balde enquanto a outra coloca água). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-a	Espontaneamente imita o comportamento de um colega em uma brincadeira de imaginação 2 vezes. <u>Observar.</u>	
12-b	Espontaneamente pergunta onde está um colega ausente usando <i>onde</i> , 2 vezes. <u>Observar.</u>	
12-c	Espontaneamente pergunta sobre o comportamento de um colega usando <i>o que</i> , 2 vezes. <u>Observar.</u>	

12-d	Esponaneamente pergunta sobre uma pessoa desconhecida usando <i>quem</i> , 2 vezes. <u>Observar.</u>	
12-e	Tem um “melhor amigo” (isto é, repetidamente brinca com a mesma criança). <u>Observar.</u>	
12-f	Engaja-se em pelo menos 3 trocas verbais com um colega. <u>Observar.</u>	
12-M	Esponaneamente pede para pares usando questões do tipo “O que?”, “Quem?”, “Onde?” 5 vezes (Ex: “Onde você está indo?”, “O que é aquilo?”, “Quem você está sendo?”). <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
13-a	Esponaneamente usa <i>por favor</i> e <i>obrigado</i> com um adulto ou uma criança 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-b	Demonstra quaisquer trocas verbais recíprocas com um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-c	Segue instruções dadas por um colega em uma brincadeira social 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-d	Dá instruções a um colega em brincadeiras sociais 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-e	Esponaneamente oferece um reforçador (compartilhamento) para um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
13-M	Responde intraverbalmente a 5 diferentes questões ou sentenças feitas por pares (Ex: responde verbalmente a “Do que você quer brincar?”). <u>Observação por tempo – 60 minutos.</u>	
14-a	Participa de um jogo social dirigido por um colega (Ex: Estátua) 2 vezes. <u>Observar.</u>	
14-b	Esponaneamente pede por uma criança nova ou não familiar 1 vez. <u>Observar.</u>	
14-c	Respeita a vez e divide reforçadores com colegas sem dicas 2 vezes. <u>Observar.</u>	
14-d	Gargalha ou sorri para piadas ou humor de colegas 2 vezes. <u>Observar.</u>	
14-e	Faz perguntas sobre os interesses dos colegas 1 vez. <u>Observar.</u>	
14-M	Engaja-se em brincadeiras sociais de faz de conta com pares por 5 minutos sem dicas do adulto ou reforçamento (Ex: brincar de fantasiar-se, encenar cenas de vídeos, brincar de casinha). <u>Observar.</u>	
15-a	Engaja-se em pelo menos 3 trocas verbais com um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-b	Engaja-se em uma troca verbal com 2 ou mais colegas em um contexto 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-c	Demonstra comportamento de enfretamento quando um colega pega um reforçador 2 vezes. <u>Observar.</u>	

15-d	Presta atenção em um colega contando uma história por 10 segundos, 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-e	Narra a atividade de um colega com pelo menos 2 fatos, 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-f	Espontaneamente provê simpatia para um colega quando este se machuca 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-g	Negocia tempo de uso de um reforçador com um colega 2 vezes. <u>Observar.</u>	
15-M	Engaja-se em 4 trocas verbais sobre um mesmo assunto com pares para 5 assuntos (Ex: a criança vai e volta conversando sobre fazer um castelo na caixa de areia). <u>Observar.</u>	

Habilidade	REPERTÓRIO DE OUVINTE POR FUNÇÃO, CARACTERÍSTICA E CLASSE – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Seleciona 2 membros de uma classe (Ex: “ <i>Encontre 2 partes do corpo.</i> ”) de um conjunto de 10 itens, para 25 classes. <u>Testar.</u>	
11-b	Seleciona 50 itens de um livro em qualquer tarefa do repertório de ouvinte por função, característica e classe. <u>Testar.</u>	
11-c	Seleciona 50 itens do ambiente natural ou em uma atividade funcional (Ex: colocar a mesa) em qualquer atividade do repertório de ouvinte por função, característica e classe. <u>Testar.</u>	
11-d	Demonstra 200 respostas diferentes do repertório de ouvinte por função, característica e classe, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de respostas conhecidas. <u>Testar.</u>	
11-e	Seleciona uma figura para o próximo passo de uma sequência (Ex: “ <i>Primeiro você liga a água da pia, depois você...</i> ”) para 10 sequências. <u>Testar.</u>	
11-f	Seleciona uma figura de um conjunto de 10 figuras dada uma questão geral de tempo (Ex: quando perguntada “ <i>Que horas você vai para a cama?</i> ”, a criança seleciona a figura da noite) para 5 itens. <u>Testar.</u>	
11-M	Seleciona o item correto de um conjunto de 10 itens que contém 3 estímulos similares (Ex: cor, forma ou classe similar, mas eles são a resposta errada), para 25 diferentes perguntas com “Onde?”, “Quem?” e “O que?” em tarefas de discriminação por função, classe ou característica. <u>Testar.</u>	
12-a	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma cor e uma classe (Ex: <i>animal amarelo</i>) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
12-b	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma forma e uma classe (Ex: <i>comida redonda</i>) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
12-c	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma função (Ex: <i>colorimos nela</i>) e uma classe (Ex: <i>material de arte</i>) em 25 tarefas do repertório de ouvinte por	

	função, característica e classe (Ex: “ <i>Encontre algo do gabinete de artes para colorir.</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-d	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma característica (Ex: <i>rodas, asas</i>) e uma classe (Ex: <i>animais, veículos</i>) em 25 tarefas do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>Onde está um veículo com rodas?</i> ”, “ <i>Onde está um veículo com asas?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-e	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dado qualquer adjetivo (mas não cor ou forma) e uma função (Ex: “ <i>É quente e você come... macarrão</i> ”) em 25 tarefas do repertório de ouvinte por função, característica e classe. <u>Testar.</u>	
12-f	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dado qualquer adjetivo (mas não cor ou forma) e uma característica (Ex: “ <i>É macio e tem orelhas... coelho</i> ”) em 25 tarefas do repertório de ouvinte por função, característica e classe. <u>Testar.</u>	
12-M	Seleciona um item de um livro baseado em 2 componentes verbais: característica (Ex: cor), função (Ex: para desenhar) ou classe (Ex: roupas) para 25 itens (Ex: “<i>Você vê um animal marrom?</i>”, “<i>Pode encontrar alguma roupa com botões?</i>”). <u>Testar.</u>	
13-a	Seleciona um item de um livro depois de ter ouvido a leitura de uma passagem curta (mais de 10 palavras) e dada uma questão do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>Quem derrubou a casa?</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-b	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma preposição e qualquer questão do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>O que está em cima do telhado?</i> ”) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
13-c	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dado um pronome e qualquer questão do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>Quais brinquedos são dele?</i> ”) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
13-d	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dado um advérbio e qualquer questão do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “ <i>Que animal corre rápido?</i> ”) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
13-e	Seleciona 10 auxiliares comunitários de um livro quando perguntado o que eles fazem (Ex: “ <i>Quem te ajuda quando você está doente?</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-f	Seleciona 2 itens diferentes de um conjunto de 10 estímulos dadas 2 classes ou funções diferentes. (Ex: “ <i>Você pode encontrar uma fruta e uma carne?</i> ”) para 25 conjuntos. <u>Testar.</u>	
13-g	Seleciona um lugar de um conjunto de 10 lugares dados 2 itens daquele lugar (Ex: “ <i>Você compra carne e pão no...</i> ”) para 10 lugares. <u>Testar.</u>	
13-h	Seleciona um item no ambiente natural que contém 2 estímulos similares quando é feita uma questão do repertório de ouvinte por função, característica e classe para 25 tarefas (Ex: “ <i>Pegue algo para varrer.</i> ”, “ <i>Ache algo para fazer isto colar.</i> ”). <u>Testar.</u>	

13-M	Seleciona itens da página de um livro ou do ambiente natural baseado em 3 componentes verbais (Ex: verbo, adjetivo, preposição, pronome), para 25 perguntas com “Onde?”, “Quem?”, “O que?” e “Qual” em tarefas de discriminação por função, classe ou característica (Ex: “Qual fruta cresce em árvores?”). <u>Testar.</u>	
14-a	Seleciona <i>todos</i> os membros de uma classe em um conjunto de 10 estímulos quando solicitado (Ex: “Encontre todas as roupas.”) para 3 membros de 25 classes. <u>Testar.</u>	
14-b	Seleciona um item de um livro dada uma pergunta com <i>quando</i> (Ex: “Quando você precisa de uma toalha?”) para 10 itens. <u>Testar.</u>	
14-c	Seleciona um item de um livro dada uma pergunta com <i>como</i> (Ex: “Como você vai para a escola?”) para 10 itens. <u>Testar.</u>	
14-d	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos dada uma preposição depois de um verbo (Ex: <i>comer com, comer no, escrever no, escrever com</i>) para 25 combinações de verbo-preposição. <u>Testar.</u>	
14-e	Seleciona um item quando solicitado a encontrar algo que é <i>diferente</i> em um conjunto de 5 estímulos (Ex: 4 colheres e 1 garfo) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
14-f	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos quando perguntado “O que está faltando?” em uma figura (Ex: um carro sem rodas; um avião sem asas) para 25 itens. <u>Testar.</u>	
14-M	Seleciona os itens corretos em um livro ou no ambiente natural dadas 4 diferentes perguntas de discriminação por função, classe ou característica sobre um mesmo assunto (Ex: “Onde vive a vaca?”, “O que a vaca come?”, “Quem tira o leite da vaca?”) para 25 diferentes assuntos. <u>Testar.</u>	
15-a	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos relacionado a eventos passados (Ex: “Onde você foi ontem?”) para 5 eventos. <u>Testar.</u>	
15-b	Seleciona um item relacionado a eventos futuros (Ex: “O que vai acontecer amanhã?”) para 5 eventos. <u>Testar.</u>	
15-c	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos quando perguntado “Qual destes não pode...?” em um formato do repertório de ouvinte por função, característica e classe para 10 itens (Ex: “Qual destes não pode voar?”). <u>Testar.</u>	
15-d	Seleciona um item de um conjunto de 10 estímulos quando perguntado “Qual destes não é...?” em um formato do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “Qual destes não é um instrumento musical?”) para 25 funções, características ou classes. <u>Testar.</u>	
15-e	Seleciona itens da página de um livro ou do ambiente natural baseado em 4 componentes verbais (Ex: verbo, adjetivo, preposição, pronome) para 25 tarefas do repertório de ouvinte por função, característica e classe (Ex: “Na cama de quem a	

	<i>Cachinhos Dourados dormiu?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-M	Demonstra 1.000 diferentes respostas de discriminação por função, classe ou característica, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de respostas conhecidas. <u>Testar.</u>	

Habilidade	INTRAVERBAL – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Completa 10 lacunas com 2 componentes (substantivo-verbo) (Ex: “ <i>No café da manhã você come...</i> ”, “ <i>No almoço você come...</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-b	Responde a 25 questões com <i>onde</i> com 2 componentes (Ex: “ <i>Onde você encontra o leite?</i> ”, “ <i>Onde está seu carrinho?</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-c	Responde a 25 questões com <i>quem</i> com 2 componentes (Ex: “ <i>Quem te leva para a escola?</i> ”, “ <i>Com quem você brinca?</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-d	Responde a 25 questões com <i>o que</i> envolvendo função (Ex: “ <i>O que você faz com giz de cera?</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-e	Responde a 25 questões com <i>o que</i> dada a função (Ex: “ <i>O que te deixa limpo?</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-f	Demonstra 10 intraverbais não treinados (Ex: reconta o que aconteceu em um vídeo sem nenhum treino específico). <u>Observar.</u>	
11-g	Demonstra 5 novos intraverbais apenas com o treino de tato. (Ex: tato de computador → “ <i>Papai tem um computador.</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-h	Responde “ <i>Eu não sei</i> ” a questões que a criança não pode responder. <u>Testar ou Observar.</u>	
11-M	Espontaneamente emite 20 comentários intraverbais (pode ser parte de mandos) (Ex: O pai fala “<i>Estou indo para o carro.</i>”, e a criança espontaneamente diz “<i>Eu quero sair para dar uma volta!</i>”). <u>Observar.</u>	
12-a	Fornecer pelo menos 3 membros de 10 classes (Ex: “ <i>O que você vê em um parquinho?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-b	Responde a 25 questões de múltipla escolha (Ex: “ <i>O peixe vive na água ou em árvores?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-c	Fornecer 10 categorias quando são dados vários membros (Ex: “ <i>Um cavalo, uma vaca e um porco são todos...</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-d	Fornecer o nome de 25 itens quando é dada uma característica específica (Ex: “ <i>O que tem rodas?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-e	Fornecer 2 características de 10 itens quando são dados seus nomes (Ex: “ <i>O que tem no</i>	

	<i>caminhão de bombeiro?”). <u>Testar.</u></i>	
12-f	Fornece uma resposta a 3 questões sobre emoções (Ex: <i>O que te deixa triste?:</i> ”, <i>“O que te deixa feliz?”</i>). <u>Testar.</u>	
12-g	Fornece pelo menos 25 respostas com mais de 3 palavras a questões (Ex: quando perguntado <i>“Do que você gosta de brincar?”</i> , a criança responde <i>“Eu gosto de brincar com carros.”</i>). <u>Testar.</u>	
12-M	Demonstra 300 respostas intraverbais diferentes, testadas ou obtidas em uma lista acumulada de intraverbais conhecidos. <u>Testar.</u>	
13-a	Responde a 25 questões com <i>sim</i> ou <i>não</i> (Ex: <i>“Um sapato é bom para comer?”</i>). <u>Testar.</u>	
13-b	Descreve 5 lugares que não estão à vista (Ex: <i>“Fale-me sobre o seu quarto?”</i>). <u>Testar.</u>	
13-c	Responde a 25 questões intraverbais envolvendo adjetivos (Ex: <i>“Pode me dizer um animal grande?”</i>). <u>Testar.</u>	
13-d	Responde a uma questão sobre uma sentença única que acabou de ser lida, para 10 sentenças. <u>Testar.</u>	
13-e	Responde corretamente à questão <i>“Quantos anos você tem?”</i> . <u>Testar.</u>	
13-f	Responde a 2 questões sobre tempo com respostas gerais (Ex: <i>“Que horas você vai para a cama? ... à noite”</i>). <u>Testar.</u>	
13-g	Completa a sequência de uma história para 5 histórias (Ex: <i>“Depois, o que aconteceu com os 3 porquinhos?”</i>). <u>Testar.</u>	
13-h	Engaja-se em 5 diferentes conversações que contenham pelo menos 3 trocas intraverbais em um único assunto. <u>Testar.</u>	
13-i	Descreve 2 atributos sobre si mesmo (Ex: <i>“Eu tenho cabelo marrom.”</i> , <i>“Eu tenho olhos azuis”</i>). <u>Testar.</u>	
13-M	Responde a 2 questões depois de alguém ter lido passagens curtas (com 15 palavras ou mais) de livros, para 25 passagens (Ex: <i>“Quem derrubou a casa?”</i>). <u>Testar.</u>	
14-a	Responde a 25 questões diferentes com <i>quem</i> , <i>o que</i> ou <i>onde</i> que contenham 3 ou mais elementos (Ex: <i>“De que cor é um caminhão de bombeiro?”</i>). <u>Testar.</u>	
14-b	Fornece pelo menos 3 membros de 25 categorias (Ex: <i>“O que você encontra em um parquinho?”</i>). <u>Testar.</u>	
14-c	Responde a 5 questões sobre eventos correntes ou diários (Ex: <i>“Onde você está indo com o papai?”</i>). <u>Testar.</u>	
14-d	Responde intraverbalmente pelo menos 25 vezes em um dia às questões ou sentenças	

	verbais dos colegas. <u>Observar.</u>	
14-e	Demonstra generalização dando a mesma resposta para 10 questões apresentadas de 3 formas diferentes (Ex: responde “ <i>Minha casa</i> ” para “ <i>Onde você mora?</i> ”, “ <i>Onde está seu cachorro?</i> ” e “ <i>Onde você brincar?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-f	Diz 3 coisas sobre um mesmo item para 25 itens (Ex: “ <i>É um giz de cera, é vermelho e você desenha com ele</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-g	Fornece 3 peças de informações pessoais (Ex: “ <i>Onde você mora?</i> ”, “ <i>Qual é o nome do seu irmão?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-h	Responde a 25 questões intraverbais envolvendo preposições (Ex: “ <i>O que está embaixo da sua cama?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-i	Responde a 25 questões intraverbais envolvendo pronomes (Ex: “ <i>Quem tem um cachorro marrom?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-j	Fornece 25 respostas a perguntas (Ex: “ <i>O que você faz depois que você chega à escola?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-k	Responde a 10 perguntas com <i>quando</i> (Ex: “ <i>Quando você toma banho?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-M	Descreve 25 diferentes eventos, vídeos, histórias, etc., com 8 palavras ou mais (Ex: Pergunta: “<i>Diga-me o que aconteceu...</i>” Resposta: “<i>O monstro grande assustou todo mundo e todos eles correram para dentro da casa</i>”). <u>Testar ou Observar.</u>	
15-a	Responde a 10 questões sobre auxiliares comunitários (Ex: “ <i>O que um médico faz?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-b	Responde 25 questões diferentes que contenham 4 ou mais partes da linguagem (Ex: “ <i>Que ferramenta você precisa para bater pregos?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-c	Participa adicionando partes a uma história iniciada pelos outros (Ex: “ <i>E depois ele viu um barco...</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
15-d	Responde a 5 questões diferentes com <i>como</i> (Ex: “ <i>Como você concerta o buraco?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-e	Fornece o sobrenome quando perguntado (Ex: “ <i>Harrison</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-f	Responde a 25 questões intraverbais envolvendo advérbios (Ex: “ <i>Que animal se move devagar?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-g	Mostra generalização de respostas descrevendo os mesmos 10 objetos, eventos, animais, pessoas, etc. de 3 diferentes formas (Ex: referente a um cachorro de estimação chamado Toby, a criança diz em momentos diferentes “ <i>um cachorro</i> ”, “ <i>um animal</i> ”, “ <i>Toby</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-h	Descreve 5 eventos que ocorreram no passado. <u>Testar.</u>	
15-i	Descreve 5 eventos que vão acontecer no futuro. <u>Testar.</u>	

15-j	Resume 5 histórias diferentes com pelo menos 10 palavras. <u>Testar.</u>	
15-k	Sugere uma solução possível quando é apresentado um problema. <u>Testar.</u>	
15-M	Responde a 4 diferentes perguntas com “Onde?”, “Quem?”, “O que?” e “Qual” sobre um mesmo assunto, para 10 assuntos (Ex: “Quem leva você para a escola?”, “Onde você estuda?”, “O que você leva para a escola?”). <u>Testar.</u>	

Habilidade	ROTINA DE SALA DE AULA E HABILIDADES DE GRUPO – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Senta ou fica em uma atividade grafomotora ou atividade de mesa por 5 minutos sem comportamento disruptivo. <u>Observar.</u>	
11-b	Responde a uma instrução coletiva sem dicas adicionais (Ex: “ <i>Todo mundo de pé.</i> ”). <u>Observar.</u>	
11-c	Trabalha de forma independente em uma tarefa ou atividade por 1 minuto sem dicas ou reforçamento. <u>Observar.</u>	
11-d	Vai até a frente do grupo com 1 dica verbal. <u>Observar.</u>	
11-M	Usa o banheiro e lava as mãos apenas com dicas verbais. <u>Testar ou Observar.</u>	
12-a	Levanta a mão para ter sua vez em contexto de grupo (Ex: “ <i>Quem quer escolher uma música?</i> ”). <u>Observar.</u>	
12-b	Usa os materiais de sala de aula conforme projetados (Ex: cola, tesoura, giz de cera, papel). <u>Observar.</u>	
12-c	Guarda brinquedos e materiais quando recebe a dica para fazer isso. <u>Observar.</u>	
12-d	Fica na tarefa por 1 minuto durante atividades grafomotoras quando os adultos saem da mesa. <u>Observar.</u>	
12-M	Responde a 5 diferentes instruções coletivas ou questões sem dicas diretas em um grupo de 3 ou mais crianças (Ex: “<i>Todo mundo de pé.</i>”, “<i>Alguém está usando camisa vermelha?</i>”). <u>Observar.</u>	
13-a	Pega os materiais necessários para completar uma atividade quando recebe dicas verbais (Ex: “ <i>Pega um pouco de cola.</i> ”). <u>Observar.</u>	
13-b	De forma independente transita entre as atividades de sala de aula apenas com dicas verbais coletivas. <u>Observar.</u>	
13-c	Responde a questões coletivas sem dicas diretas (Ex: “ <i>O que aconteceu com o Simba?</i> ”). <u>Observar.</u>	
13-d	Pede para usar o banheiro e tem acidentes mínimos. <u>Observar.</u>	

13-M	Trabalha de forma independente por 5 minutos em um grupo, e fica na tarefa por 50% do período. <u>Observar.</u>	
14-a	Respeita a vez e compartilha itens com os colegas. <u>Observar.</u>	
14-b	Discrimina e segue instruções coletivas com 2 componentes (Ex: “ <i>Todos os meninos em fila</i> ”). <u>Observar.</u>	
14-c	Segue regras de segurança na sala de aula (Ex: “ <i>Não corram.</i> ”, “ <i>Não empurrem.</i> ”). <u>Observar.</u>	
14-d	Lidera 2 atividades coletivas diferentes envolvendo 3 outras crianças (Ex: pique-pega, estátua). <u>Observar.</u>	
14-e	Pede por uma atividade específica em um contexto de grupo (Ex: “ <i>Vamos brincar de pegar!</i> ”). <u>Observar.</u>	
14-f	Ajuda a guardar objetos após uma atividade apenas com 1 dica verbal. <u>Observar.</u>	
14-M	Adquire 2 novos comportamentos durante um formato de ensino coletivo com 15 minutos de duração envolvendo 5 ou mais crianças. <u>Testar.</u>	
15-a	Foca em uma tarefa a despeito de distrações na sala. <u>Observar.</u>	
15-b	Soluciona algumas de suas próprias necessidades de auto-cuidado sem dicas (Ex: limpa o nariz, coloca o casaco). <u>Observar.</u>	
15-c	Interage verbalmente com os colegas 3 vezes em uma atividade coletiva na mesa. <u>Observar.</u>	
15-d	Senta-se novamente quando acaba sua vez sem dicas. <u>Observar.</u>	
15-e	Mantém as mãos levantadas em um contexto coletivo para chamar atenção para si mesmo. <u>Observar.</u>	
15-f	Levanta a mão para indicar que ele sabe a resposta a uma pergunta durante um grupo. <u>Observar.</u>	
15-g	Completa 2 folhas de atividades independentes sem dicas em uma mesa com 3 outras crianças. <u>Observar.</u>	
15-h	Senta-se em uma organização coletiva por 20 minutos sem comportamento disruptivo. <u>Observar.</u>	
15-M	Senta-se em uma sessão de grupo envolvendo 5 crianças e com duração de 20 minutos sem comportamentos disruptivos, e responde a 5 questões intraverbais. <u>Testar.</u>	

Habilidade	ESTRUTURA LINGUÍSTICA – NÍVEL 3	Atingiu
11-a	Emite verbos auxiliares em frases de tatos ou mandos (Ex: <i>está lendo; vou comer; é bonita</i>). <u>Observar.</u>	
11-b	As frases emitidas pela criança em um dia contêm muitas palavras “curtas” diferentes que não foram diretamente ensinadas, mas parecem apropriadas ao contexto (Ex: <i>isso, aquilo, um, uma, o, a, muito, ou, mas</i>). <u>Observar.</u>	
11-c	Verbaliza os plurais corretamente (Ex: <i>livros, carros, casas</i>). <u>Observar.</u>	
11-d	Usa plurais irregulares corretamente (Ex: <i>lápiz, azuis, aviões</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-M	Emite flexões de substantivos combinando 10 substantivos originais com sufixos para plurais (Ex: cachorro – cachorros) e 10 substantivos originais com sufixos para posse (Ex: coleira de cachorro – coleira de gato). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-a	Conjuga os verbos corretamente de acordo com o pronome (Ex: <i>Eu como, Ele come, Nós comemos, Eles comem</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-b	Emite conjunções para combinar palavras e frases (Ex: <i>e, ou, mas</i>). <u>Observar.</u>	
12-c	Emite alguns verbos irregulares no passado corretamente (Ex: <i>estar – estive; fazer – fiz; caber – coube</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
12-d	Emite gerúndios no presente com verbo-ndo (Ex: <i>correndo, brincando, nadando</i>). <u>Observar.</u>	
12-M	Emite flexões de verbos combinando 10 verbos no infinitivo com sufixos para passado simples (Ex: brincar – brincou) e 10 verbos no infinitivo com sufixos ou afixos para futuro simples (Ex: brincar – brincaré ou vai brincar). <u>Testar ou Observar.</u>	
13-a	Fala em sentenças com 3 a 5 palavras. <u>Observar.</u>	
13-b	Emite frases prepositivas (Ex: <i>em cima da mesa, dentro da casa</i>), mas pode não discriminar entre pares prepositivos (Ex: <i>em cima x embaixo, dentro x fora</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
13-c	Emite adjetivos para modificar substantivos (Ex: <i>trem azul, biscoito de chocolate</i>). <u>Observar.</u>	
13-d	Emite contrações em um contexto de mando, tato ou intraverbal (Ex: <i>de + o = do; de + ele = dele; de + aquilo = daquilo</i>). <u>Observar.</u>	
13-e	Emite pronomes para modificar substantivos (Ex: <i>“Meus sapatos.”, “Seu copo”</i>). <u>Observar.</u>	
13-M	Emite 10 diferentes frases nominais contendo pelo menos 3 palavras, com 2 modificadores (Ex: adjetivos, preposições, pronomes) (Ex: “Ele é meu boneco”,	

	“Eu quero sorvete de chocolate”). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-a	Adjetivos usualmente precedem nomes quando apropriado (Ex: <i>um grande barco x um barco grande</i>). <u>Observar.</u>	
14-b	Os verbos concordam com o sujeito em pessoa (Ex: <i>Ele está rindo</i> , e não <i>Ele estou rindo</i>). <u>Observar.</u>	
14-c	Os verbos concordam com o sujeito em número (Ex: <i>Ele está rindo</i> , e não <i>Ele estão rindo</i>). <u>Observar.</u>	
14-d	Emite inflexões de adjetivos para comparação (Ex: <i>melhor, pior, maior, menor, mais alto, mais baixo</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-e	Emite advérbios para modificar verbos (Ex: <i>“Vá rápido”, “Está devagar”</i>). <u>Testar ou Observar.</u>	
14-M	Emite 10 diferentes frases de ação contendo pelo menos 3 palavras, com 2 modificadores (Ex: advérbios, preposições, pronomes) (Ex: “Empurre mais forte”, “Suba as escadas”). <u>Testar ou Observar.</u>	
15-a	Emite diferentes frases nominais e de ação conectadas por conjunções (Ex: <i>e, ou, mas, ainda</i>). <u>Observar.</u>	
15-b	Demonstra um tempo médio de expressão de 5 morfemas (5 expressões em uma “sentença”, sendo que cada uma tem um significado individual, por exemplo, <i>“Ela empurrou ele para baixo”</i>). <u>Observar.</u>	
15-c	Os pronomes concordam em gênero (Ex: <i>“O menino espirrou nele mesmo”</i> , e não <i>“O menino espirrou nela mesma”</i>). <u>Observar.</u>	
15-d	Os pronomes concordam em número (Ex: <i>“O menino espirrou nele mesmo”</i> , e não <i>“Os meninos espirraram nele mesmo”</i>). <u>Observar.</u>	
15-e	Usa quantificação em uma sentença (Ex: <i>sempre, nunca, às vezes</i>). <u>Observar.</u>	
15-f	Usa demonstrativos em uma sentença (Ex: <i>este, esta, aquela, aquele, aqueles</i>). <u>Observar.</u>	
15-g	Emite palavras que descrevem a convicção de outras palavras (Ex: <i>“Eu acho...”, “Eu tenho certeza...”, “Talvez...”</i>). <u>Observar.</u>	
15-M	Combina frases nominais e de ação para produzir 10 diferentes orações ou sentenças sintaticamente corretas contendo pelo menos 5 palavras (Ex: “O cachorro lambeu meu rosto”). <u>Testar ou Observar.</u>	

Habilidade	LEITURA – NÍVEL 3	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 3)	
11-a	Vira as páginas e vê um livro por 30 segundos. <u>Observação por tempo - 30 segundos.</u>	
11-b	Pede para lerem histórias de livros. <u>Observar.</u>	
11-c	Aponta figuras nos livros que correspondem à história (Ex: “ <i>Onde está o grande lobo mau?</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-M	Atenta-se para um livro quando uma história está sendo lida para ele em 75% do tempo. <u>Observação por tempo – 3 minutos.</u>	
12-a	Completa um jogo de encaixe de letras sem dicas. <u>Testar ou Observar.</u>	
12-b	Recita 5 letras do alfabeto com uma dica para começar (Ex: A, B,...). <u>Testar.</u>	
12-c	Tem um livro favorito, e pode fornecer o nome dele ao ver as figuras na capa. <u>Observar.</u>	
12-d	Nomeia figuras em livros enquanto um adulto lê a história. <u>Testar ou Observar.</u>	
12-e	Emparelha de acordo com o modelo todas as letras bastão. <u>Testar.</u>	
12-M	Seleciona a letra bastão correta de um conjunto de 5 letras, para 10 letras diferentes. <u>Testar.</u>	
13-a	Recita (ou canta) o alfabeto todo com apenas uma instrução verbal para fazer isso. <u>Testar.</u>	
13-b	Pede para alguém dizer o que está escrito em algum lugar (Ex: “ <i>Que palavra é esta?</i> ”). <u>Observar.</u>	
13-c	Finge que lê um livro. <u>Observar.</u>	
13-d	Discrimina como ouvinte seu próprio nome escrito de um conjunto de 3 nomes escritos. <u>Testar.</u>	
13-e	Olha para as palavras escritas, em vez de olhar só para as figuras quando histórias são contadas a ele. <u>Observar.</u>	
13-M	Nomeia (tato) 10 letras bastão sob comando. <u>Testar.</u>	
14-a	Discrimina a maior parte das letras bastão (mas pode confundir algumas, por exemplo, M e N; P e R). <u>Testar.</u>	
14-b	Emparelha 5 cartões de palavras à mesma palavra escrita no papel. <u>Testar.</u>	

14-c	Fornece o nome da letra dados 5 sons, e fornece 5 sons dada uma letra. <u>Testar.</u>	
14-d	Intraverbalmente reconta 3 histórias que foram lidas para ele. <u>Testar ou Observar.</u>	
14-e	Demonstra discriminação de ouvinte (identificação) e generalização de tato para 3 diferentes variações das letras bastão. <u>Testar.</u>	
14-M	Lê seu próprio nome. <u>Testar.</u>	
15-a	Indica se 2 palavras rimam ou não para 10 rimas diferentes (Ex: <i>leão</i> e <i>coração</i> , e não <i>leão</i> e <i>gato</i>). <u>Testar.</u>	
15-b	Nomeia a maior parte das letras bastão (pode confundir aquelas que são similares, por exemplo, M e N, P e R). <u>Testar.</u>	
15-c	Emparelha 10 letras minúsculas às respectivas letras maiúsculas. <u>Testar.</u>	
15-d	Discrimina como ouvinte entre números e letras (Ex: “ <i>Qual destes é uma letra?</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-e	Soletra seu próprio nome sem dicas. <u>Testar.</u>	
15-f	Seleciona a palavra escrita correta de um conjunto de 3 palavras, para 5 palavras diferentes. <u>Testar.</u>	
15-M	Emparelha 5 palavras às figuras ou itens correspondentes em um conjunto de 5 estímulos, e vice-versa (Ex: emparelha a palavra escrita BOLO à figura de um bolo). <u>Testar.</u>	

Habilidade	ESCRITA – NÍVEL 3	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 3)	
11-a	Usa um instrumento de escrita para marcar o papel, a lousa branca, ou lousa mágica quando instruído. <u>Testar.</u>	
11-b	De forma independente rabisca o papel, a lousa branca, a lousa mágica, etc. <u>Observar.</u>	
11-c	Demonstra domínio manual esquerdo ou direito. <u>Testar ou Observar.</u>	
11-d	Imita movimentos horizontais para frente e para trás com um giz de cera, marcador ou lápis. <u>Testar.</u>	
11-e	Imita movimentos verticais para cima e para baixo com um giz de cera, marcador ou lápis. <u>Testar.</u>	
11-f	Imita movimentos circulares pequenos e grandes com um giz de cera, marcador ou lápis. <u>Testar.</u>	

11-g	Imita movimentos diagonais e curvados com um giz de cera, marcador ou lápis. <u>Testar.</u>	
11-M	Imita 5 diferentes ações de escrita após modelo dado por um adulto usando instrumento e superfície para escrita. <u>Testar.</u>	
12-a	Demonstra boa preensão dos instrumentos de escrita. <u>Testar ou Observar.</u>	
12-b	Imita desenhar um quadrado e um triângulo. <u>Testar.</u>	
12-c	Traça 3 formas diferentes e permanece dentro de 1 polegada das linhas. <u>Testar.</u>	
12-d	Copia 3 formas diferentes quando é dado um modelo. <u>Testar.</u>	
12-e	Desenha uma linha no papel ligando o ponto A ao ponto B dentro de 1 polegada do centro de um caminho curvo de 6 polegadas. <u>Testar.</u>	
12-f	Copia 5 linhas e formas diferentes juntas. <u>Testar.</u>	
12-M	Traça 5 diferentes formas geométricas dentro de ¼ de polegadas de linhas de forma independente (Ex: círculo, quadrado, triângulo, retângulo, estrela). <u>Testar.</u>	
13-a	Copia 4 números ou letras. <u>Testar.</u>	
13-b	De forma independente combina formas para fazer uma figura (dicas verbais do adulto podem ser dadas). <u>Testar.</u>	
13-c	De forma independente desenha uma pessoa com 4 partes do corpo reconhecíveis (dicas verbais do adulto podem ser dadas). <u>Testar.</u>	
13-d	Traça seu próprio nome no papel e fica dentro de ½ polegada das letras. <u>Testar.</u>	
13-M	Copia 10 letras ou números de forma legível. <u>Testar.</u>	
14-a	De forma legível copia seu próprio nome em um papel com linhas. <u>Testar.</u>	
14-b	Colore figuras em livros de colorir e, na maior parte do tempo, fica dentro da linha. <u>Testar.</u>	
14-c	Copia números de 1 a 10 legivelmente em papel com linhas. <u>Testar.</u>	
14-d	Copia 10 letras maiúsculas e 10 letras minúsculas legivelmente em papel com linhas. <u>Testar.</u>	
14-M	Soletre e escreve de forma legível seu próprio nome sem copiar. <u>Testar.</u>	
15-a	Desenha figuras reconhecíveis de 3 itens diferentes. <u>Testar.</u>	

15-b	Escreve legivelmente 10 letras ou números quando ditados. <u>Testar.</u>	
15-c	Copia 5 palavras simples legivelmente. <u>Testar.</u>	
15-M	Copia todas as 26 letras do alfabeto em maiúsculas e minúsculas de forma legível. <u>Testar.</u>	

Habilidade	MATEMÁTICA – NÍVEL 3	Atingiu
	(OBS: Esta seção começa no Nível 3)	
11-a	Tem o hábito de contar até 5 com dica verbal para começar (Ex: “ <i>Conte, 1, 2...</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-b	Ordena objetos pelo tamanho. (Ex: bloco pequeno, médio e grande). <u>Testar.</u>	
11-c	Discrimina entre 1 e 2 itens como ouvinte (Ex: “ <i>Onde estão 2 barcos?</i> ”). <u>Testar.</u>	
11-d	Discrimina entre 1 e 2 itens em um mando (Ex: “ <i>Eu quero 2 biscoitos</i> ”). <u>Testar ou Observar.</u>	
11-e	Emparelha de acordo com o modelo os numerais de 1 a 10 (Ex: coloca o número 4 com o número 4). <u>Testar.</u>	
11-M	Identifica como ouvinte os numerais de 1 a 5 em um conjunto com 5 números diferentes. <u>Testar.</u>	
12-a	Discrimina entre 1 e 2 itens em um tato (Ex: “ <i>Quantos sapatos você tem?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-b	Mostra os dedos correspondentes aos numerais de 1 a 5 (“ <i>Mostre-me 2 dedos</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-c	Discrimina entre 1, 2 e 3 itens como ouvinte (Ex: “ <i>Você pode encontrar 3 flores?</i> ”). <u>Testar.</u>	
12-d	Conta 2 itens com correspondência 1 para 1. <u>Testar.</u>	
12-M	Nomeia (tato) os numerais de 1 a 5. <u>Testar.</u>	
13-a	Fornecer sua idade quando perguntado. <u>Testar.</u>	
13-b	Conta até 3 itens dada a instrução verbal “ <i>Quantos tem?</i> ” e um conjunto de itens. <u>Testar.</u>	
13-c	Identifica como ouvinte o número de itens (Ex: “ <i>Qual figura tem 2 carros?</i> ”). <u>Testar.</u>	
13-d	Demonstra enumeração na contagem (ênfase final no número correto) para os numerais de 1 a 3. <u>Testar.</u>	

13-M	Conta de 1 a 5 itens de um conjunto maior de itens com correspondência 1 para 1 (Ex: “Pegue 4 carros.”, “Agora, pegue 2 carros.”). <u>Testar.</u>	
14-a	Corretamente nomeia uma coleção de 1 a 3 itens como “1”, “2” e “3” (Ex: “ <i>Quantos tem aqui?</i> ”). <u>Testar.</u>	
14-b	Identifica uma coleção de itens como mais ou menos do que um grupo comparação. <u>Testar.</u>	
14-c	Identifica um recipiente como cheio ou vazio. <u>Testar.</u>	
14-d	Identifica um item como maior ou menor do que um item comparação. <u>Testar.</u>	
14-e	Identifica um item como mais comprido ou mais curto do que um item comparação. <u>Testar.</u>	
14-M	Identifica como ouvinte 8 diferentes comparações envolvendo medidas (Ex: “<i>Aponte mais ou menos, grande ou pequeno, curto ou comprido, cheio ou vazio, alto ou baixo</i>”). <u>Testar.</u>	
15-a	Executa uma ação um número específico de vezes até 5 (Ex: “ <i>Bata palma 3 vezes</i> ”). <u>Testar.</u>	
15-b	Completa uma sequência ou padrão contendo 2 elementos (Ex: vermelho-verde; vermelho-verde...). <u>Testar.</u>	
15-c	Identifica corretamente os termos ordinais “ <i>primeiro</i> ” e “ <i>último</i> ”. <u>Testar.</u>	
15-d	Identifica corretamente os tatos “ <i>manhã</i> ” e “ <i>noite</i> ”. <u>Testar.</u>	
15-e	Responde intraverbalmente a quais números estão próximos para os numerais de 1 a 9. <u>Testar.</u>	
15-f	Identifica corretamente 3 moedas diferentes, e afirma intraverbalmente o que fazer com dinheiro. <u>Testar.</u>	
15-M	Emparelha corretamente numerais com quantidades e quantidades com numerais, para os números de 1 a 5 (Ex: Emparelha o número 3 com uma figura de 3 caminhões). <u>Testar.</u>	

Comentários/Anotações:
